212 pages : Les solutions complètes de Parasite Eve 2 et Tenchu 2

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 46 • OCTOBRE 2000

The real biking simulator*

Moto Racer World Tour

*La véritable simulation de moto

UNIQUE
DES SAUVEGARDES DE CARTE MEMOIRE A TELECHARGER !

DRIVER 2 (JOUABLE)

9 démos
Il y en aura pour tout le monde

- PARASITE EVE 2 (VIDÉO)
- LEGEND OF DRAGOON (VIDÉO)
- MOTO RACER WORLD TOUR (VIDÉO)
- MAT HOFFMAN'S PRO BMX (VIDÉO)

X-MEN MUTANT ACADEMY (JOUABLE)

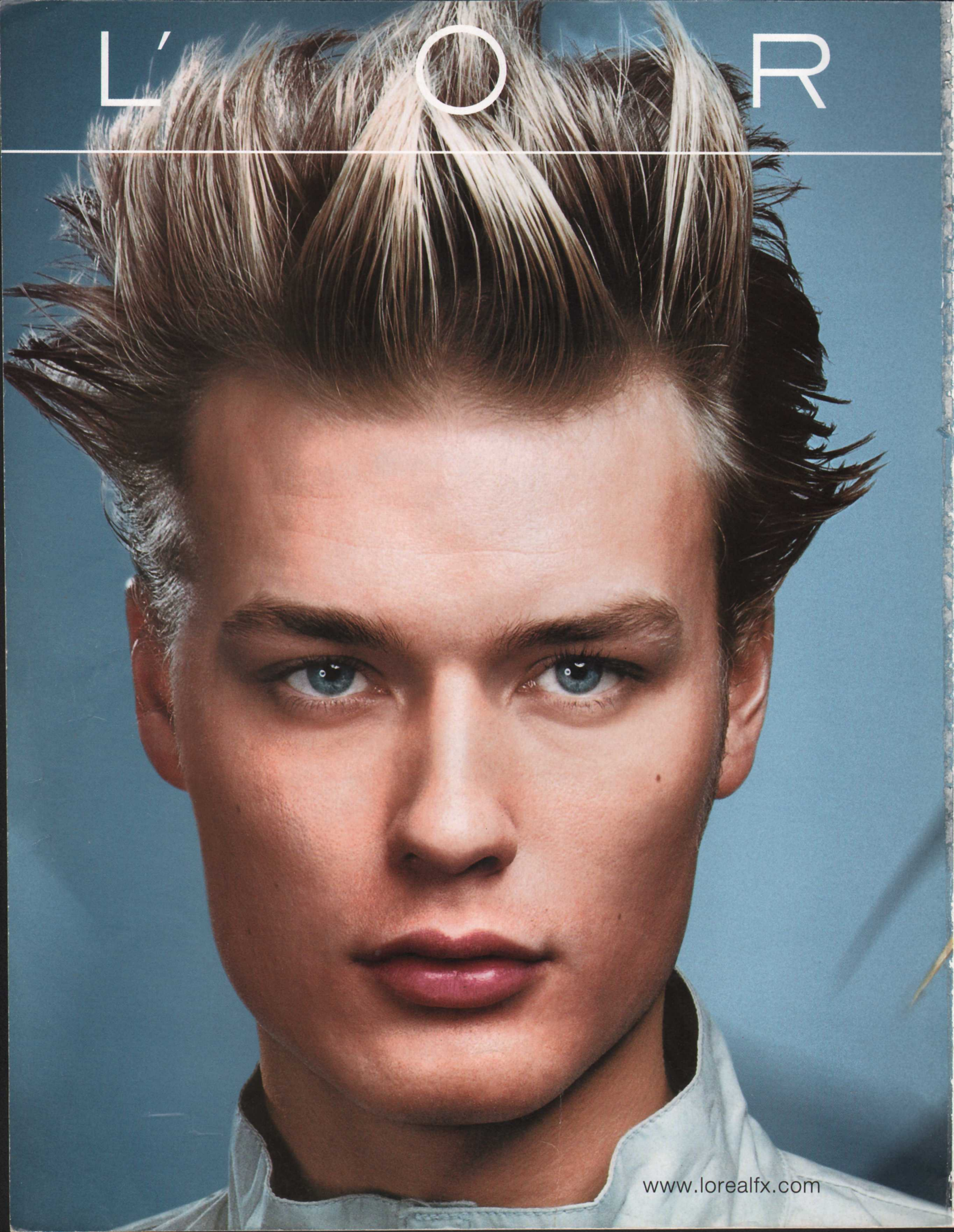
VIB-RIBBON (JOUABLE)

FORMULA ONE 2000 (JOUABLE)

TEAM BUDDIES (JOUABLE)

T 6856 - 46 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 46 • OCTOBRE 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

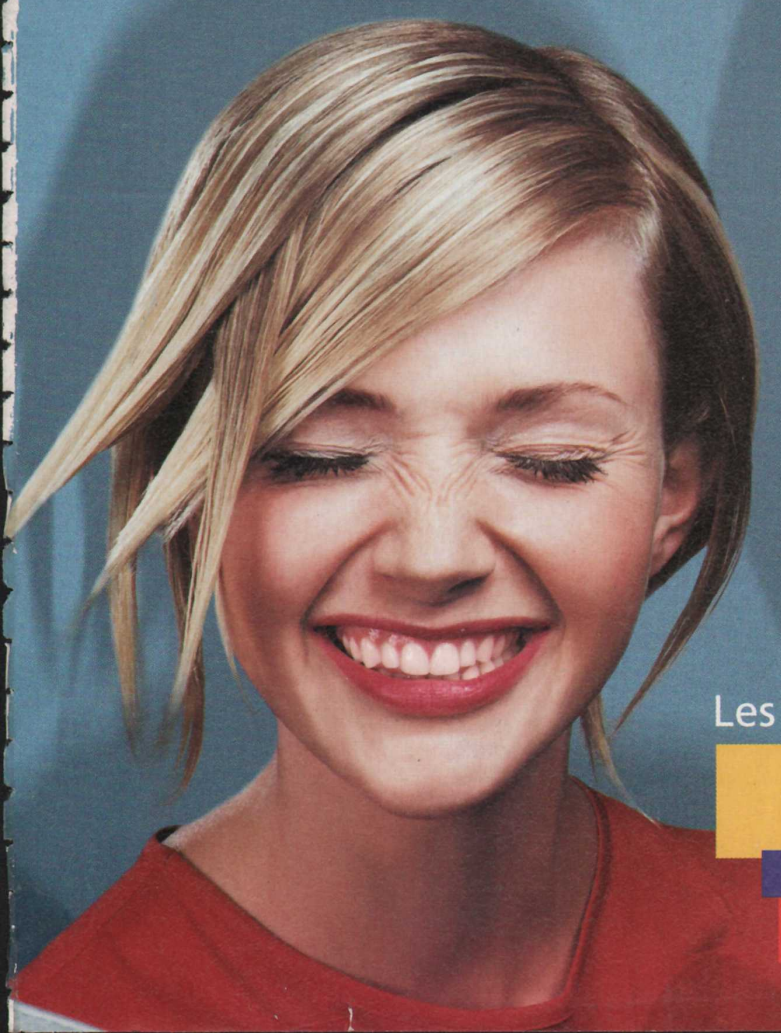

L'ORÉAL
www.lorealfx.com

É A L
PARiS

"POUR CONSTRUIRE À L'EXTRÊME."

RADICAL GEL

NOUVEAU



Les coiffures tiennent,
les cheveux aiment.

L'ORÉAL
PARiS

Parce que je le vaux bien.

Feedback

Pas contents ! Non, vraiment, l'annonce du prix de la PlayStation 2 vous a mise une sacrée grosse épine dans le pied, pour ne pas dire dans le portefeuille. Du coup, les doutes, les hésitations, voire les désillusions se succèdent. Quelques éléments d'aide vous attendent donc ici, histoire de les apaiser. De notre côté, nous saurons vous donner rendez-vous à notre façon. Difficile de savoir ce qui pèse le plus lourd aujourd'hui dans la tête d'un joueur : PS one ou PlayStation 2 ? L'arrivée de la « mini » PS est venue redonner un souffle d'intérêt du côté de la Play originelle. La balance oscille, certes, mais sans jamais vaciller. Un équilibre bizarre, qui trouve bien des illustrations ici.

Une naissance annoncée

Q *Bonjour, et hop voilà sûrement un des 150 mails que vous recevez chaque mois, et je suis très heureux d'en faire partie ! Bon, trêve de bavardage, j'ai quelques questions qui ont parcouru mon esprit. En effet, avec la sortie de la PS2, votre magasine ne va-t-il pas changer ? Je m'explique : étant un fidèle abonné, et passant à la PS2 le 24 novembre, est-ce que je trouverai dans votre mag l'actualité PS2 ? Allez-vous sortir un nouveau mag traitant de la PS2 ? Auquel cas il faudrait que je me désabonne de PlayStation Mag. pour passer à celui sur la PS2. Les CD de démos seront toujours sur un format CD ou passeront-ils au format DVD (ce qui limiterait les lecteurs, j'en conviens, mais qui serait plus pratique, car il pourrait y avoir beaucoup plus de démos !) ? Voilà, je vous remercie d'éclairer mon candélabre en or ! A+*

Aenur, l'Epée du Crépuscule.

Doublage et relookage

R Il est grand temps d'annoncer la nouvelle : désormais, il faudra compter sur la présence d'un nouveau magazine officiel dédié à la PlayStation 2 ! Lancement – et là, je sens que l'info va faire grand bruit – le 23 novembre 2000. Désormais, l'actualité de la Play 1 et celle de la Play 2 prendront deux chemins radicalement distincts (ce qui n'empêchera pas les interférences, encore heureux !). Une info majeure ne venant souvent jamais seule (surtout dans ce cas précis), votre « traditionnel » PlayStation Magazine verra son titre et sa numérotation changer : il deviendra PS one Magazine (sortie du n° 1 le 5 décembre prochain), tandis que son associé aura choisi le titre explicite de PlayStation 2 Magazine (et commencera, ou plutôt poursuivra, à partir du numéro 48 !). Les abonnés vont donc recevoir un courrier, qui leur donnera à choisir entre les deux magazines (cruel dilemme !). Ceux qui ne répondront pas auront par défaut droit au PS one Magazine. La formule classique du CD de démos ne changera pas pour le DVD. De même, les démos de PS2 Mag. se contenteront d'un « simple » CD. Le support DVD n'est pas encore à l'ordre du jour pour le magazine, les capacités du Compact Disc se révélent pour l'instant largement suffisantes. D'autres surprises vous attendront pour ce PlayStation 2 Mag… A suivre.

Snake en chair et en os

Q *J'ai quelques questions qui me trottent dans la tête : dans votre preview sur Metal Gear Solid 2, vous dites que les images de la vidéo étaient en temps réel. Qu'est-ce que ça signifie ? Est-ce que la modélisation des personnages et les graphismes seront les mêmes que dans la vidéo de l'E3 ? Quelle est la date approximative de sortie de Metal Gear Solid 2 en France ? Est-ce qu'une version de Metal Gear Solid 2 sortira sur PlayStation première du nom ? Voilà, j'ai fini, merci d'avance et j'espère que je serai publié. Longue vie à votre mag.*

Sylvain Naulet, alias Solid Snake

Un an d'attente… temps réel

R Une vidéo en temps réel utilise en fait les vraies phases d'action du jeu, celles que vous retrouverez en jouant. En l'occurrence, il est plus précis de parler de 3D temps réel, ce qui signifie que les décors, les objets ou les personnages de MGS2 sont tous bâtis dans le même moule, sans dissonances graphiques et que la console calcule tous ces éléments au fur et à mesure. Oui, la qualité du jeu sera strictement la même que dans les vidéos, à l'exception de quelques rares cinématiques réalisées pour MGS2 en images de synthèse. Le premier volet de Kojima utilisait déjà la 3D temps réel, et les cut-scenes tout comme les phases de jeu avaient strictement le même rendu graphique : tous les « événements » visuels étaient issus du même moteur. C'est également le cas pour Silent Hill. A l'inverse, un jeu comme Resident Evil est en 3D pré-calculée : les décors, en 2D, restent fixes, tandis que le perso, en 3D, vient s'y superposer. Pour ce qui est de la grande question de la sortie de MGS2, on ne devrait pas le voir débarquer de sitôt. Planquez-le dans un petit coin de votre tête et ravivez son souvenir aux alentours de la fin de l'année prochaine. Kojima étant définitivement tourné vers la PlayStation 2 et les consoles « révolutionnaires », ne vous attendez donc pas à un nouveau volet de MGS sur la première console de Sony.

Des fois, je me demande si mon mari est vraiment pilote de Formule 1...

F1 Racing CHAMPIONSHIP

Eh oui, cette simulation va en abuser plus d'une

Tous les circuits officiels ■ Des sensations de conduite hyper réalistes ■ Des collisions spectaculaires ■ Un mode Ecole de pilotage inédit ■ Musique du groupe Garbage*.

www.ubisoft.com/f1rc

PlayStation

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP — Formula 1

© 2000 Ubi Soft Entertainment/Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

PUBLISHED BY VIDEO SYSTEM

DEVELOPED AND DISTRIBUTED BY Ubi Soft

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. - * "Girl don't come" Performed by Garbage. Written by Garbage. ℗ 1995 Almo Sounds Inc./ Mushroom Records UK Ltd. Shirley Manson appears courtesy of Radioactive Records. Used by Permission. All Rights Reserved. Not for broadcast transmission. DO NOT DUPLICATE. NOT FOR RENTAL.

C'est trop injuste !

Salut à toi, magazine enchanteur ! Si je me permets de caresser quelques touches de mon clavier, c'est que ton dernier numéro a soulevé en moi une question existentielle : l'équité existe-t-elle ? Je serais tenté de répondre non ! Explique-moi, magazine à la couverture officielle, pourquoi monsieur Sony décide arbitrairement que le prix de la Play 2 sera de 2 400 F au Japon, 2 100 aux States, 2 990 en France et 3 200 en Angleterre. Qu'est-ce qui peut justifier une telle différence ? Serions-nous la vache à lait en tant que plus grand nombre de possesseurs de Play 1 devant le Japon et les States ? Mon esprit cherche les réponses. Puissiez-vous les connaître !

Selenim, Grenoble (par mail)

Je suis un accro de la PlayStation et fais partie de ceux qui vont acheter la PlayStation 2 avant Noël (avec une impatience toute particulière pour Munch's Odyssée !). Lors de sa sortie, on nous avait annoncé un prix avoisinant les 2 500 F. Puis quelques mois plus tard, on peut lire dans votre magazine qu'elle se rapproche des 2 800 F ! Et comble du comble, on nous l'annonce aujourd'hui à 2 990 F, autant dire 3 000 F ! Certes 3 000 F n'est pas un prix excessif pour un lecteur DVD, mais malheureusement, c'est le joueur qui s'en trouve pénalisé. Je sais que cette hausse est due au niveau pitoyable de l'euro. Mais tout de même, de là à augmenter de 500 F ! J'aimerais savoir quelle part de responsabilité a Sony dans cette hausse.

Nuts (16 ans)

Tout remonte à la source

Nous touchons ici un problème qui concerne certainement plus les valeurs économiques que l'équité. En fait, l'explication pourrait s'inspirer des fameux monologues de Jean-Pierre Gaillard à la Bourse de Paris. Il faut déjà savoir raisonner en euros pour la France (comme pour ses voisins européens, à l'exception de l'Angleterre, qui reste à la livre). Ensuite, savoir que le prix de base de la PlayStation sortie du Japon est de 39 800 yens, soit, convertis tels quels, environ 2 300 F. Après les accords de Scheingen (pour la monnaie unique en Europe), l'euro chute de 35 % par rapport au yen. Ainsi, c'est 35 % de plus que les pitits Français devront débourser pour obtenir la fameuse console, grosso modo 700-800 F. La roue a tourné pour les Etats-Unis, et ce sont eux les grands gagnants de ces fluctuations monétaires : la valeur du dollar a l'avantage sur le yen, et voilà que la Play 2 sera vendue à 2 100 F sur le territoire ! Tout ou presque s'expliquerait donc par ces différences de taux entre les monnaies internationales et le yen. Pour vous consoler, sachez que vous n'êtes pas les plus mal lotis non plus, puisque c'est l'Angleterre qui a été le plus sévèrement « punie » : la PlayStation 2 atteindra les 3 400 F sur le continent britannique ! Un prix qui a rendu certains distributeurs frileux, là-bas, et dans leur cas, ne pas vendre la PS2 est plus une raison de principe que de possibilités financières. Non, en fait, les grands gagnants dans l'affaire, ce sont les actionnaires. Ça change.

Claaaaasse !

Salut à toute l'équipe de testeurs déjantés que vous êtes ! Je suis un fidèle lecteur de votre magnifique magazine et je vous écris dans l'espoir que vous publiez ce modeste poème sur Tenchu 2, jeu génialissime que je me suis procuré il y a peu. Voici mon humble œuvre :

Rikimaru, de sa lame aiguisée
Bien des gorges a tranchées.
Assassin furtif ou ombre de la mort
Utilisant ruses et autres sorts,
Pour défendre les opprimés
De vengeance, est toujours assoiffé.
Ninja jouant parfois les passe-murailles
Au service de Maître Shiunsai
Flanqué de Tatsumaru et Ayame,
Pour mieux tuer doit se dissimuler.
Aucune peur jamais il ne ressent
Et toujours à flots fait couler le sang.
Prédateur de la nuit et invisible menace,
Bref, c'est un ninja Azuma pure race.

Alex Le Luyer, un « tenchumaniac » de Brive (19)

Attention, mystifications

Tout d'abord, félicitations à ta frangine pour ce superbe dessin, qui vient en plus trouver un contrepoint intéressant avec le poème publié ci-dessus. Il y a des mois, comme ça, où la magie du hasard vient envoûter les pages du Feedback, en dispensant force et harmonie ! Les ninjas de Tenchu 2 retrouvent donc Yoshimitsu, ninja de Tekken 3, très fidèlement représenté ici. Et du dessin fixe au dessin en mouvement, il n'y a qu'un pas. Tout ça pour parler du film d'animation japonais « Princesse Mononoké » signé Hayao Miyazaki, qui a rencontré un succès incontestable auprès des fans du genre, qui le considèrent sans hésiter comme l'anim' du siècle ! Tous les ingrédients qui feraient un excellent jeu de rôle s'y retrouvent : le Japon au XVe siècle, une histoire d'amour sur fond de guerre, une qualité graphique exceptionnelle… Aucun projet n'est pourtant à l'ordre du jour sur PS (1 et 2). Concernant Vib Ribbon, nous avons le regret de vous informer que l'info fournie le mois dernier au cours du Travelling était erronée. Le prix public constaté atteint effectivement les 149 F, ce qui installe tout de suite un doute dans nos têtes de testeurs. Aussi original soit-il, savoir qu'un jeu de ce type était accessible à toutes les bourses décuplait son intérêt. Quand on sait que des jeux comme MediEvil 2 ou Alundra 2 coûtent 50 F de plus… Dans ton cas, sauter sur l'occasion serait donc plutôt à prendre au sens propre (rire SVP). Pour pardonner cette erreur de prix, nous nous prosternerions volontiers devant Pixx, notre dessinateur, si nous ne devions pas déjà le faire tous les mois, dans le but de lui extorquer quelques dessins. Je sens que recevoir un message comme celui-ci ne va pas arranger nos affaires. C'est qu'on prend vite la grosse tête, dans ce milieu…

L'art des coupeurs de têtes

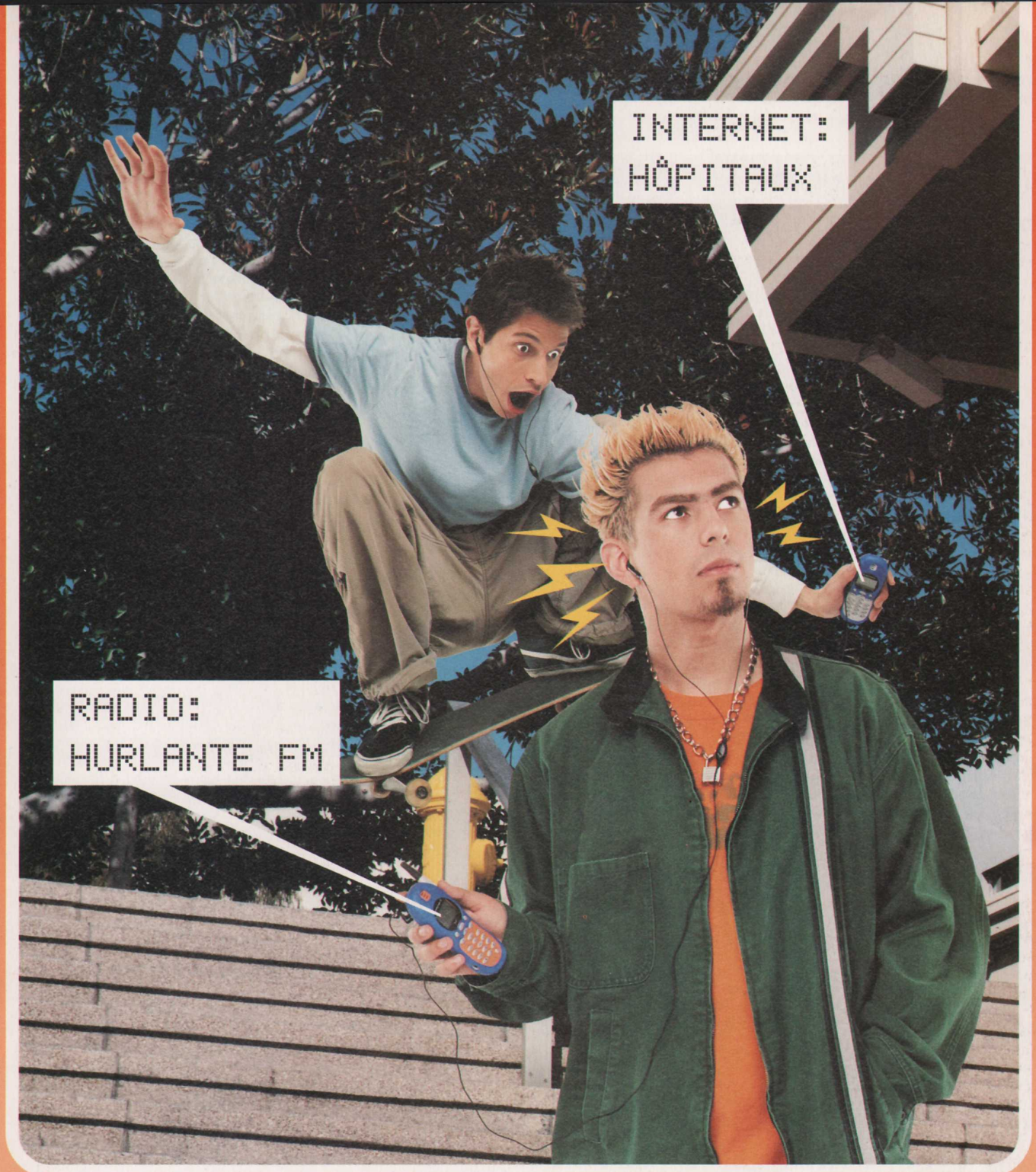
Ça n'arrive pas souvent, une ode à la gloire d'un jeu. Et quel jeu, mieux que Tenchu 2, pouvait chatouiller votre audace poétique ? Un jeu tout en précision et en finesse, un peu à l'image de ces quelques lignes. Eh oui, couper les têtes se fait parfois avec inspiration et sensibilité, pas comme dans un Nightmare Creatures, qui aurait sans doute donné lieu à un éloge moins littéraire. L'univers japonais y a sûrement fait pour beaucoup…

Humble, digne et reconnaissant

Salut à toute la rédac ! J'ai quelques questions qui trottinent, l'air de rien, dans ma pauvre cervelle. Est-ce que le magnifique manga « Princesse Mononoké » va, comme je l'ai entendu dire, être adapté sur PlayStation 2 ? Je suis un fan des jeux un peu débiles ; aussi, quand j'apprends que Vib Ribbon est à 99 F, je saute sur l'occasion ! Mais voilà que je le retrouve dans toutes les vitrines à 149 F. Voilà qui bouleverse ma paix intérieure et referme tous mes chacras. Bien, je vous embête encore une minute et je vous laisse. Pourriez-vous trouver un petit trou dans le Feedback pour caser ce dessin de ma sœur, si bien sûr il en est digne ? Je ne veux surtout pas qu'elle pense qu'elle n'a aucun talent, ce qui est faux. Merci ! Puisqu'on, enfin je, parle de dessin, j'aimerais que vous vous prosterniez de ma part devant ce dieu de l'humour et surtout du crayon qu'est Pixx (l'illustrateur de Planètes Rushes, pour ceux qui n'avaient pas compris). Je le vénère chaque soir avant de dormir et lui offre un sacrifice de Dual Shock chaque nuit de pleine Lune. Merci d'avance.

Sidney Losstarot-Valendia

MOTOROLA & V sont des marques déposées par MOTOROLA Inc. © 2000 MOTOROLA, Inc. Tous droits réservés.



*L'allié de ma vie active

V.2288

sociallifesupport.com

TÉLÉPHONE / RADIO FM / INTERNET

SOCIAL LIFE SUPPORT*

Disponible en pack SFR

MOTOROLA

Changement de zone

Q *Je dois aller aux Etats-Unis dans pas longtemps et je voudrais savoir si une PlayStation 2 US fonctionnera en France aussi bien au niveau du voltage, des jeux, que des branchements pour la télé, ou encore les zones géographiques pour la lecture des DVD.*
Merci d'avance pour toutes les réponses.

Stephane Benguigui

Monsieur 110 volts

R La norme électrique des Etats-Unis est calée sur le 110 volts (je ne vous ferai pas l'affront de vous préciser le voltage français). Il faudra alors s'équiper d'un transformateur 110 V/220 V pour faire fonctionner la Play 2 en France par la suite, sous peine de voir la console griller instantanément (non, je n'ai pas essayé. En fait, d'autres l'ont déjà fait à ma place). Pour la connexion au téléviseur, la péritel sera l'élément standard aussi bien aux U.S.A. qu'en France. En revanche, seuls les jeux US fonctionneront sur cette console. C'est clair, concernant les fonctionnalités DVD, le lecteur de la Play 2 n'est pas multizones… en l'état en tout cas. Comme nous l'avions signalé dans un précédent « DVD Land », les machines disponibles sur les deux territoires seront zonées suivant les normes DVD les concernant. Aux Etats-Unis, les DVD appartiennent à la Zone 1 alors qu'en Europe, ils appartiennent à la Zone 2. En outre, il faudra songer à avoir une télévision acceptant les signaux NTSC (la norme européenne est le PAL). Ça ne veut pas dire non plus que le système de zonage de la Play 2 est inviolable…

Resurgi de ses cendres

Q *A propos d'Alien Resurection : suite au Travelling consacré à ce jeu assez attendu, je ne peux m'empêcher d'être dubitatif sur un point. Il devait s'agir, si l'on se réfère à vos précédents articles, d'un jeu d'aventure à la 3e personne avec plusieurs persos à la clé (Sigourney, Winona et les autres…). Or, on se retrouve avec un Doom-like, visiblement abouti certes, mais bon... Question : que s'est-il passé entre temps chez Fox Interactive ?*

Nicolas Courtois (par mail)

Transmutation d'Alien

R Nous en parlions depuis le numéro de mars 98 (eh oui, déjà…) : le projet d'adaptation vidéo-ludique du film « Aliens 4 » devait effectivement donner lieu à un jeu de type Resident Evil. Et voilà que 4 ans après le début de son développement, Alien Ressurection arrive enfin. Sauf qu'il s'est transformé en shoot à la 1re personne de type Doom. Certes, on retrouve des éléments du scénario dans la version disponible, mais à la base, le jeu devait reprendre les grandes lignes du film à son compte et les exploiter en version aventure. En fait, les développeurs d'Argonaut ont purement et simplement laissé tomber leur première version qui, apparemment, était loin d'être satisfaisante. D'où ces dates de sortie régulièrement annulées, reportées, et j'en passe. Un étrange revirement qui nous rappelle le cas Resident Evil 2 : carrément abandonné dans sa première version, il fut confié à une autre équipe de développeurs, qui sut en faire le succès qu'on connaît.

Error data

Q *Salut les p'tits loups! En lisant la rubrique « En coulisses » du n°44, j'ai eu un choc. En effet, Edouard Duchamp n'a pas assuré dans sa traduction des propos de Yamauchi Kazunori. Car voici ce qu'on lit venant soi-disant de la bouche du maître de la simu auto : « Ma voiture préférée ? La Lancia Evolution 4 ! J'en possède une... » ; « J'aime beaucoup la 309 de « Taxi » (...). Intéressant, ce combat Peugeot-Nissan... ». Garrgh... La voiture de Yamauchi est une Mitsubishi Lancer Evolution 4, et Sami conduit une 406, et les méchants du film « Taxi » ont eux aussi des Mitsu Lancer Evolution, pas des Nissan ! Ces erreurs viennent forcément de la traduction, Kazunori-San étant un authentique passionné de bagnoles. Aussi, ne pas faire paraître un Erratum dans un prochain Feedback serait un manque de respect envers lui. Sur ce, je vous laisse. Votre mag est quand même génial, si, si.*

Merci de ne pas lire

Q *Salut la rédac, je vous écris pour demander s'il existe un produit pour effacer une rayure sur un CD PlayStation. Car ma PS ne veut plus lire un de mes CD qui est rayé. Je recherche donc un produit qui permettrait de le réparer. S'il existe, pourriez-vous me dire le prix, le nom et le lieu où l'on peut le trouver. Je vous remercie d'avance.*
PS : ne publiez pas ce courrier s'il vous plait.

Benoît

Fausse route et fautes de frappe

R Euh… merci pour ces quelques corrections qui méritaient d'être faites. Des précisions à la hauteur du personnage concerné : Yamauchi Kazunori est un perfectionniste notoire, il méritait bien une interview sans fausse note, ce qui vient d'être réparé. Un étrange faux pas de la part de notre Edouard Duchamp national, qui a fait de ses traductions japono-françaises et de ses reportages, la base de son travail pour les mags de jeux vidéo. L'intéressé aurait volontiers répondu en personne, mais il est justement retourné fouler la péninsule nippone (que voulez-vous, le travail, tout ça…). Qui sait si l'interview de Yamauchi n'aurait pas été réalisée en anglais ! Arr, on ne se refait pas. Entre Lancer et Lancia, il n'y a qu'un pas, tout comme entre 306 et 406… Eh bien on va dire que passer des semaines au Japon, puis revenir pour taper son texte ne se fait pas sans heurts… Ici, en France, il y a plus de Lancia que de Mitsubishi, en plus (oui bon, ben, on trouve les excuses comme on peut).

Une seconde vie

R Il faut savoir répondre à toutes les exigences des lecteurs. Surtout si elles sont d'intérêt général. Qui, c'est vrai, ne rêve-t-il pas de pouvoir ressusciter un CD qui a toutes les chances de finir à la poubelle, car devenu illisible ? Qui aussi, ne rêve pas de voir ne serait-ce que l'ombre du quart d'un pixel de son nom dans nos colonnes ? La vie est cruelle, parfois, pour ceux qui vendraient corps et âmes dans l'espoir de trouver une petite place dans le Feedback. (Maintenant vous savez ce qu'il vous reste à faire.) Le problème est cependant toujours là : que faire lorsqu'un CD refuse de tourner à cause d'une rayure ? D'abord, petit cours théorique sur le dysfonctionnement en question : en fait, ce n'est pas l'information elle-même qui est « abîmée » mais la surface transparente qui la protège (noire, bien sûr, sur les CD PlayStation). Seulement, c'est cette surface qui guide le laser vers les informations, qu'il vient chercher au travers. Ainsi, lorsqu'on a affaire à une rayure, le laser est légèrement dévié et ne fait plus son office avec précision. S'ensuivent des sauts de plages et des problèmes de lecture, les informations restant introuvables. Des produits existent, vendus sous forme de flacons, et censés repolir parfaitement la surface en question, pour que le trajet de lecture du laser redevienne le plus fidèle possible. Plusieurs modèles existent : Repair & Care, CD Disc Rescue Kit ou encore Poli-disque. Après application et polissage, ils semblent faire des miracles (résultat non garanti pour les CD ayant servi de dessous de plats), et ce sur tout support multimédia (CD, DVD, Laser Disc...). Ces produit sont disponibles en ligne (Net) et dans les bonnes enseignes multimédia. Comptez environ 150 F pour un « kit » de réparation, de 20 à 100 CD. Pour ce qui est de la dernière requête de ta lettre, ne t'inquiète pas, j'y ai personnellement veillé, et la réponse ne sortira pas d'ici. Pour plus de précaution, j'ai également tout fait pour que ton nom de famille n'y figure pas, c'est plus sûr.

DÉODORANTS Ushuaïa POUR HOMME

L'efficacité n'a jamais senti aussi bon.

TECHNOLOGIE HEADSPACE

Fraîcheur immédiate. Parfum 24h.

Pour renforcer l'efficacité de ses déodorants, Ushuaïa utilise une technologie innovante : le Headspace. Cette technologie est un procédé d'extraction de parfum écologique qui permet de capter directement sur la plante vivante, sans l'abîmer, l'ensemble de ses molécules odorantes.
Résultat : des parfums d'une tenue et d'une qualité extrêmes.

Aux abonnés absents

Q *J'attends avec impatience la sortie de la PlayStation 2 et j'aimerais savoir si, quand elle sortira, la fabrication des jeux PlayStation 1 va continuer, diminuer ou carrément cesser. En souhaitant longue vie à votre mag, merci d'avance.*

David Dahan, de Colombes (92

Question pour insomniaques

Q *Comment se fait-il que sur la PS one, la fonction Reset se trouve sur la touche Marche/arrêt ? Comment faire Reset dans ce cas ?*

Anthony, 15 ans, de St Quentin (02)

Condensé de composants

R Là où Sony a tout rétréci, il a aussi supprimé purement et simplement le bouton Reset… tout en laissant la fonction. En fait, activer le bouton de gauche éteindra la console, et bien entendu, il faudra appuyer à nouveau pour relancer la machine : ce n'est donc qu'à un simili de fonction Reset que l'on a affaire. A l'heure où vous lirez ces lignes, la PS one sera disponible sur le territoire depuis le 29 septembre au prix de l'ancienne Play, soit 790 F. De quoi fêter honorablement le 5e anniversaire du tout premier lancement de la console Sony.

La PS2 et le numérique

Q *Salut à toute l'équipe. Tout d'abord un grand merci pour la qualité de votre revue et votre ton toujours amusant, mais jamais débilisant (si, si !). J'ai une question simple (?) à vous poser (ou plutôt deux). J'aimerais savoir si, tout comme la PS1, la PS2 est capable de lire des CD audio. Si oui, comme elle possède une sortie optique, sera-t-il possible d'enregistrer des musiques de jeux, de CD audio, voire même de DVD via la PS2 sur un lecteur enregistreur de Mini Disc Sony (avec le bon câble bien sûr). Merci d'avance et bonne continuation. Salut amical d'une joueuse de plus en plus accro.*

Virginie, 24 ans (67)

Suites (techno)logiques

R De même que la PlayStation lisait les CD audio, de même que les lecteurs DVD lisent des CD audio, la PlayStation 2, vous l'auriez parié, lira sans problème ce type de CD ! La sortie optique de la Play 2 permettra sa connexion, via le câble ad hoc, à n'importe quel appareil d'enregistrement numérique (Mini Disc, DAT, amplificateur…). Et sans que celui-ci appartienne forcément à la célèbre marque ; on ne peut quand même pas imposer un monopole dans tous les domaines ! Pour ce qui est des musiques de jeux, il faudrait déjà que ces phases musicales apparaissent comme autant de pistes audio lors du lancement du CD dans le menu de lecture audio (ou sur une chaîne hi-fi). Si une seule piste apparaît, c'est que les phases musicales n'ont pas été dissociées des informations concernant le jeu, sur le CD PlayStation. Et sans lecture audio possible, pas d'enregistrement non plus. A l'inverse, la présence d'une dizaine de pistes audio prouvera le contraire : la musique du jeu pourra être lue sans problème, même sur n'importe quel ensemble hi-fi. C'est le cas pour Rollcage 2, par exemple. Pour ce qui est des musiques d'un DVD, la bande son fait partie des informations couplées au film, et son écoute ne se fera que dans l'interface de lecture DVD. Autrement dit, même topo : enregistrement impossible. N'oubliez pas enfin que les droits d'exploitation de ces titres musicaux appartiennent à leurs auteurs respectifs.

Résumé des épisodes précédents

R Hum, à t'entendre, on pourrait croire qu'une partie des lecteurs ne lit que les images et ne regarde pas les textes du magazine. Euh… enfin, vous avez compris. Eh bien comme nous l'annonçons depuis déjà quelques mois, si vous avez lu correctement les images du mag, la PlayStation signera son arrêt de mort le 24 novembre 2000 précis : tous les jeux seront retirés des rayons, tandis que la Play 1 atterrira au rayon des souvenirs. C'est bien pour cela que vous nous avez été si fidèles depuis des années, non ? J'aurais volontiers répondu à ta question, mais la totalité du mag se chargera de le faire. Eh oui, dans la vie, il faut éviter de se répéter. Et éviter de se répéter, également.

Chiffres susceptibles de variations

Q *Rédaction de PlayStation Mag., je vous écris pour vous dire que je suis déçu par vos derniers numéros. Vous parlez d'une usine à 4,5 milliards de francs pour fabriquer des Play 2. Résultat : la Play 2 est reportée au 24 novembre. Dans le numéro 44, à la page 79, Julien Chièze fait un article sur un sondage où : 63 % veulent une Play 2 ; 22 % une Dreamcast ; 17 % une Dolphin ; 12 % une X-Box. Le problème, c'est que 63+22+17+12=114. No comment (enfin si, châtiez-le).*

Jeremie Payen, de Marquefave (31)

L'un dans l'autre

R Un peu d'ouverture d'esprit ne fait pas de mal, de temps en temps. Il ne faut pas croire que dans notre sondage, 63 % des personnes interrogées avaient décidé de s'acheter une Play 2, et rien qu'une Play 2. Ça peut paraître bizarre, mais il y a des gens comme ça capables de se procurer deux machines différentes, voire plus pour les plus chanceux, ou au moins d'en faire le vœu. Nous ne remettrons donc pas en cause l'intégrité intellectuelle de notre testeur et informateur, et pour ce qui est de punir, c'est plutôt celui qui dit qui y est. Ça me rappelle cette couverture fameuse du PS Mag. n°29 dédiée au jeu Metal Gear, où le sous-titre était pour le moins explicite : « 50 % action, 50 % tactique, 100 % chef-d'œuvre ». Si mes sens ne me trompent pas, ça nous mène au 200 %, tout ça. Et dire que vous n'y avez vu que du feu…

Où nous écrire ? sur le Net

Le mail du Feedback: sjensen@hfp.fr

Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr

Julien Chièze : jchieze@hfp.fr

François Tarrain : ftarrain@hfp.fr

Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr

Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

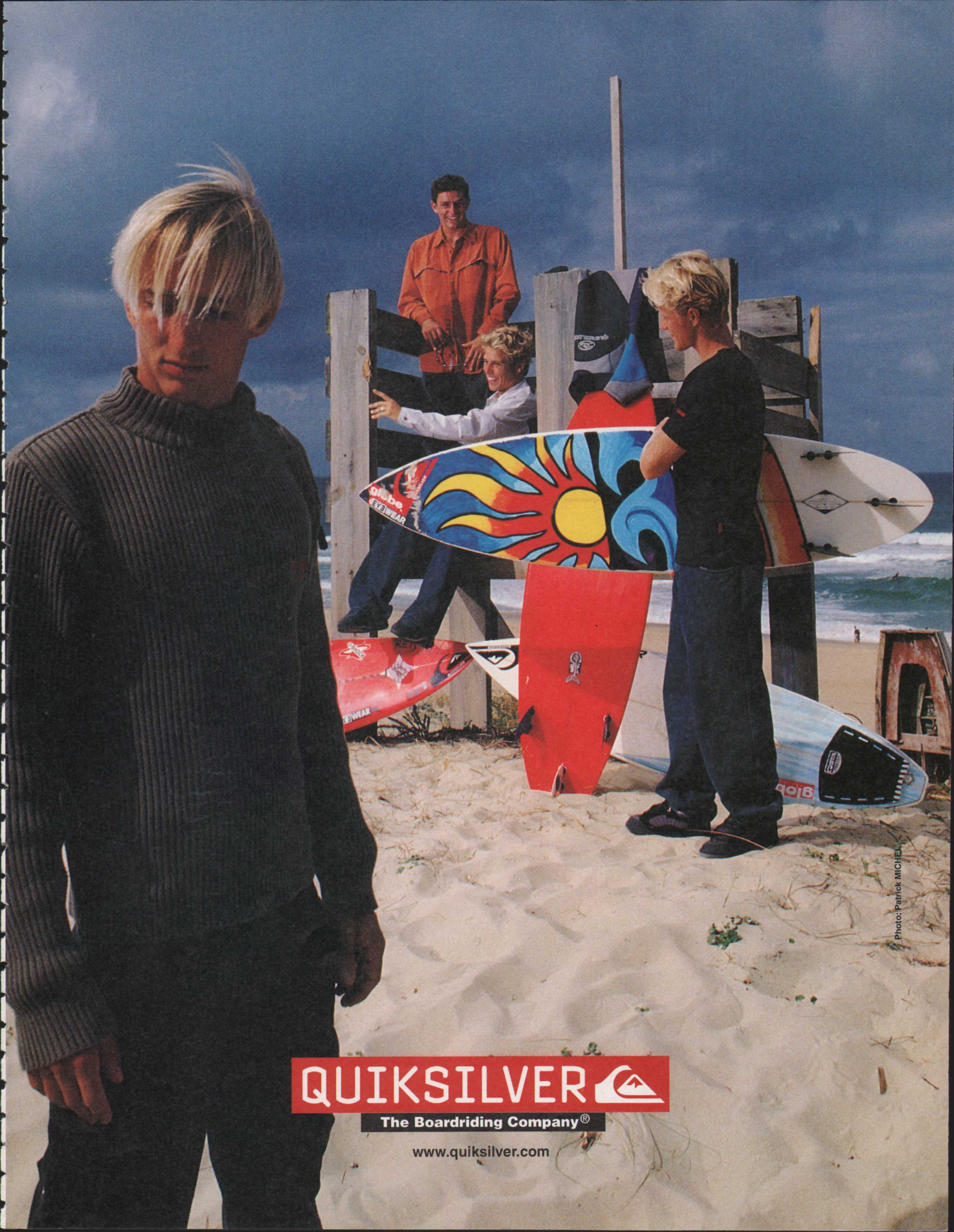
et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs

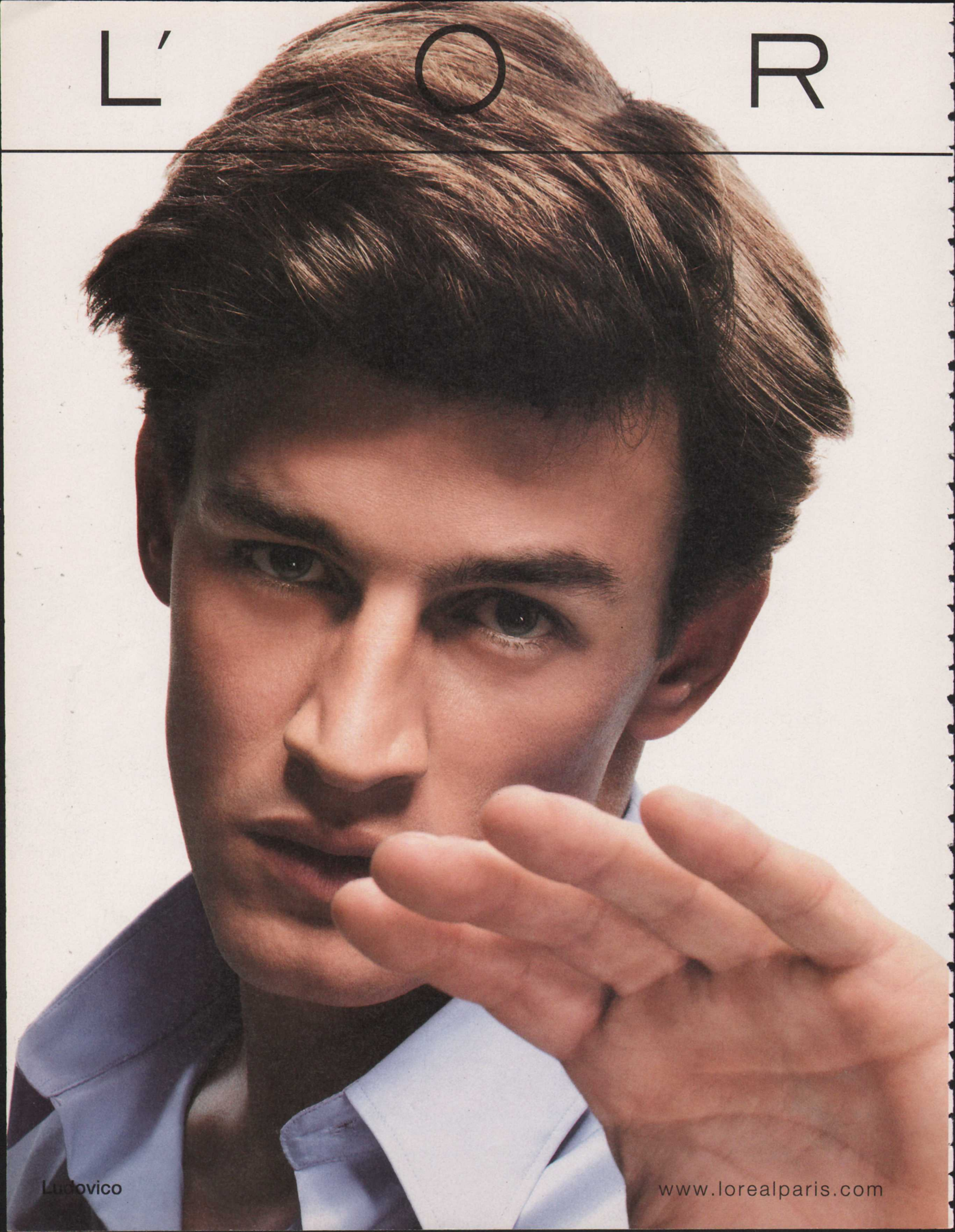
Immeuble Delta

124, rue Danton - TSA 51004

92538 Levallois-Perret Cedex


QUIKSILVER
The Boardriding Company®
www.quiksilver.com
Photo: Patrick MICHEL

L'ORÉAL



Ludovico

www.lorealparis.com

Stop aux cheveux qui regraissent trop vite !

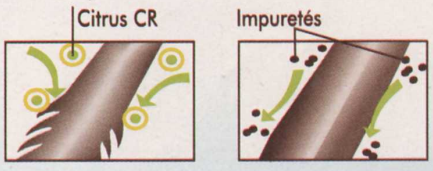
Nouveau

ELSÈVE

[CITRUS.CR]

Gardez plus longtemps la sensation des cheveux fraîchement lavés !

La formule au Citrus CR purifie et lisse la fibre capillaire pour qu'elle accroche moins les impuretés. Les tests* le prouvent : vos cheveux sont plus propres, plus légers, et le restent plus de 48 heures.



L'ORÉAL
PARiS
Parce que je le vaux bien.

*Test d'usage conduit sur 116 personnes.

© 2000 SACNOTH / SNK - All rights reserved - Distributed by Infogrames Europe authorised licensee.
Tous les logos, noms de société ou de produits cités sont des marques commerciales ou des marques déposées par leur détenteur respectif - PIMENT

PlayStation

Koudelka, il n'y a pas que les hommes *qui sont à ses pieds*

"La mise en scène des séquences cinématiques est extraordinaire et reste digne des meilleurs monteurs d'Hollywood".
Joypad, Janvier 2000

"Koudelka est magnifique. Graphismes somptueux, cinématiques à tomber par terre, scénario très très fouillé en font un magnifique jeu d'aventure".
Consoles Plus, Février 2000

"Une ambiance extraordinaire"
Consoles Plus, Août 2000

"Koudelka sera un jeu majeur de la PlayStation en l'an 2000"
Joypad, Janvier 2000

INFOGRAMES

SNK®

www.koudelka-game.com

éditorial

Les temps changent.

Il faut se transformer, évoluer, se perfectionner avec eux. Le mois d'octobre 2000 célèbre l'arrivée de la PS one, celui de novembre saluera celle de la PlayStation 2. Suivant l'inaltérable et incessant mouvement technologique, PlayStation Mag. fera alors peau neuve. Non plus un magazine, mais deux publications distinctes verront alors le jour d'ici à la fin du mois de novembre. Une nouvelle étape pour les rédactions, pour les lecteurs et les joueurs d'une façon plus générale. Chaque mois PS one Magazine et PlayStation 2 Magazine se côtoieront en kiosque. Un magazine et son CD dédié à la première génération PlayStation et à son actualité qui s'annonce encore riche (plus de 300 jeux pour 2001 !) et un autre titre accompagné lui aussi d'un CD, consacré exclusivement à la PlayStation 2 et à ses multiples capacités. Pourtant, une seule priorité : vous faire partager, voire découvrir les plaisirs ineffables du jeu. Un plaisir authentique et humain à partager. Voilà ce qui ne change pas dans le microcosme du jeu vidéo.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directeur de la publication Christine Lenoir.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef François Donatien fdonatien@wanadoo.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Nathalie Brun.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Karine Nitkiewicz, Julien Hubert, Edouard Duchamp, Christophe Narbonne et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr)
2ème rédacteur graphiste Sonia Caron (scaron@hfp.fr)
Maquette Yohan Meheu, Catherine Branchut, Hervé Drouadène et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Etranger bateau : 499 F

Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.

«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Illustration de la couverture Moto Racer World Tour © Sony C.E.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus.
Responsable Télématique : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 1999

france telecom

Accès Libre
Internet, juste quand j'en ai envie.

Une connexion Internet au prix de la communication locale et c'est tout. Accès Libre, c'est surfer selon vos envies, autant que vous voulez et en ne payant que ce que vous consommez. Le rêve, quoi ! Et libre à vous de changer quand bon vous semble pour un des 4 forfaits mensuels Wanadoo Intégrales.

*0,85 F TTC/min (0,13 €) - FRANCE TELECOM INTERACTIVE - RCS Nanterre B403 088 867

Pour recevoir votre kit de connexion gratuit, appelez le :

N°Azur 0 810 105 105
PRIX APPEL LOCAL

ou tapez : wanadoo.fr

3615 Wanadoo*. Agences France Télécom, grandes surfaces, magasins spécialisés.

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°46 OCTOBRE 2000

22 CASTING

Le 24 novembre, la ruée vers le nouvel or noir risque de faire des malheureux en cas de rupture de stock. En effet, de nombreux fans ont déjà réservé leur PS 2. Petits conseils...

54 CASTING

Depuis le 29 septembre, la PS one remplace cette « vieille boîte grise ». Avec des atouts de charme et des mensurations de rêve, la PS one est le nouveau Top model de l'univers vidéo-ludique.

82 CASTING VO

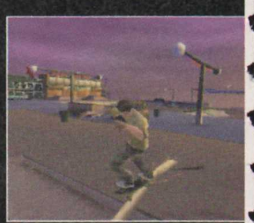
Les dernières confidences d'Hideo Kojima sur Metal Gear Solid 2 et sur la PlayStation 2. Des images inédites, rien que pour vos yeux !

106 PORTRAIT

Entre les Pachinko, les jeux de camps de vacances, de dressage d'animaux ou encore les simulateurs de pelleteuse, ce ne sont plus les Gaulois qui sont fous mais bien les Japonais. Une vue complète sur l'extravagance du pays nippon.

120 EN COUVERTURE

En réalisant de belles performances techniques, les développeurs de Tony Hawk et de Moto Racer devraient propulser ces deux titres sur le devant de la scène. Attention, ça décoiffe !



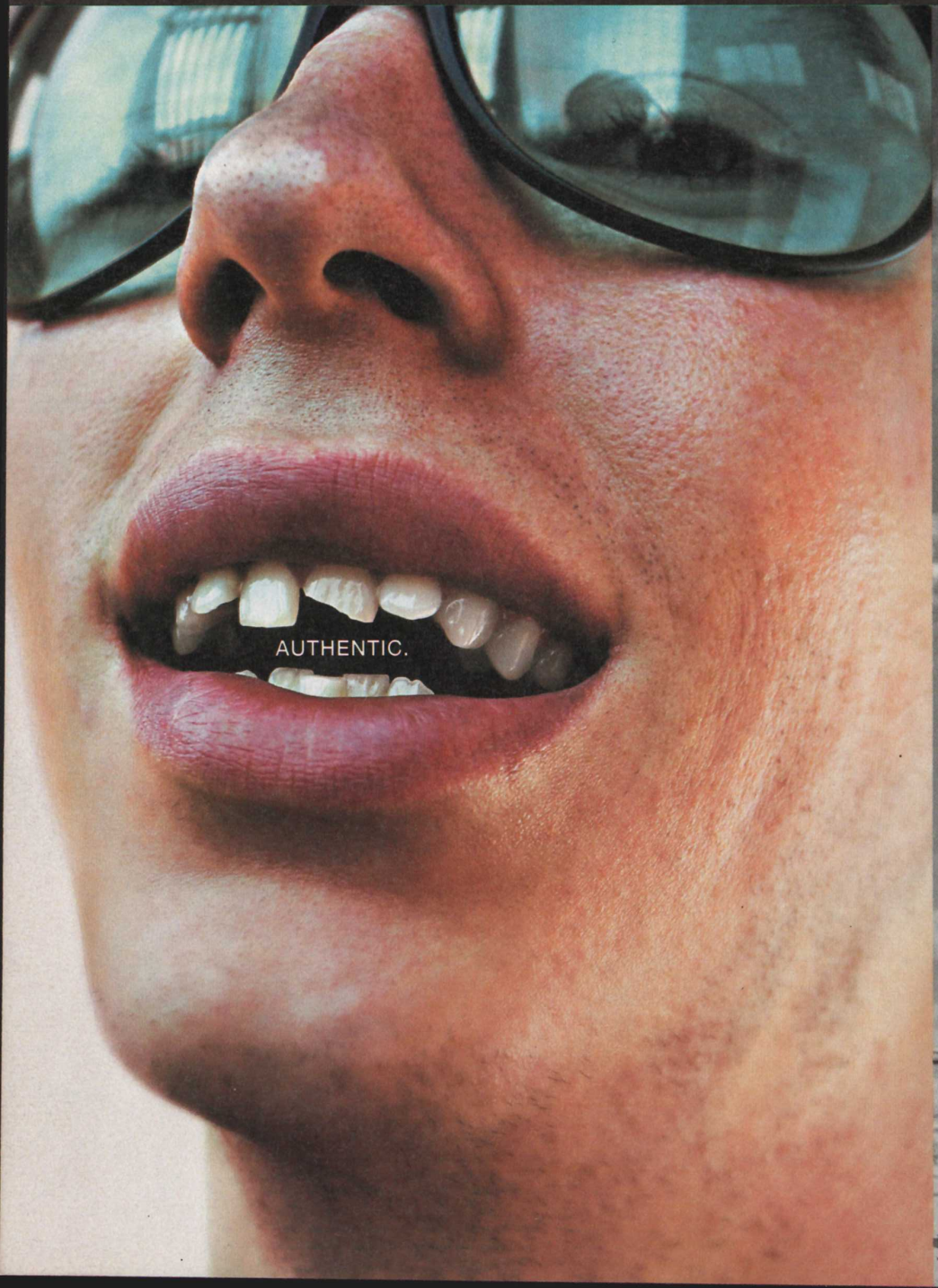
TRAVELLING

Dave Mirra Pro BMX 134
Formula One 2000 136
Grind Session 138
Mister Driller 140
Moto Racer World Tour 128
Tony Hawk's Pro Skater 120

150 SOLUCES

Pour la première fois dans PlayStation Magazine plus de 35 pages de solutions. Tenchu 2 et Parasite Eve 2, deux titres très en vogue, dévoilent quelques secrets.

Sweat capuche. Grand logo Champion brodé sur poitrine. Champion U.S.A.



APPAREL.*

*Vêtements de sport authentiques.

bluetorch
LA DÉMO PC DE TONY HAWK'S PRO SKATER™ 2
EST TÉLÉCHARGEABLE SUR WWW.BLUETORCH.COM

FAITES UN PAS VERS LE PARADIS

Tony Hawk est de retour. Et cette fois, il amène avec lui de nouveaux professionnels (Caballero, Koston, Mullen), de nouvelles figures (Bluntslides, BS/FS, Noseslides+Tailslides, Hurricanes, Heelflip Varials, Melon Grabs, Airwalks, Judos, etc.) et de nouvelles technologies (Editeur de skateparks en temps réel, Create-A-Skater). Construisez votre propre skatepark à domicile jusqu'à destruction finale (du skatepark, pas du domicile). Créez votre skater selon votre envie. Puis mesurez-vous aux véritables pros. Vous découvrirez aussi de tous nouveaux niveaux, des animations de folie et un mode professionnel où vous pourrez gagner de l'argent et grimper dans les classements.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

MODE 2 JOUEURS

Mode 2 joueurs et mode professionnel à 1 joueur.

NOUVEAUX NIVEAUX + FIGURES

Nouvelles figures, nouveaux niveaux et nouveaux personnages.

ÉDITEUR DE SKATEPARKS

Editeur de skateparks en 3D temps réel.

Screen shots PlayStation®

AVEC LES MEILLEURS PROFESSIONNELS DU SKATEBOARD :

CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON
LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J. THOMAS

BANDE SONORE HIP-HOP ET PUNK AVEC DES TITRES DE :
RAGE AGAINST THE MACHINE, NAUGHTY BY NATURE, PAPA ROACH, ETC

PlayStation Dreamcast GAME BOY COLOR PC CD-ROM POUR TOUS PUBLICS NEVERSOFT ACTIVISION

www.activision.com

© 1999, 2000 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Published and Distributed by Activision Publishing, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision is a registered trademark and Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater 2 are trademarks of Activision, Inc. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation® game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by Nintendo. Game Boy and Game Boy Color are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1989, 1998 Nintendo of America, Inc. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, LTD. 1002235.997.US

Par Dave Martinyuk

PLAYSTATION 2

Y EN AURA-T-IL POUR TOUT LE MONDE ?

Voilà, le temps passe et les choses se précisent. La PS2 est bientôt là, presque palpable, et c'est avec une certaine excitation que vous attendez, nombreux, son arrivée. Repoussée d'un mois pour laisser aux usines de Sony le temps de fabriquer un nombre suffisant de consoles, la sortie de la PS2 met encore et toujours en émoi. Mais il y a des clients qui ont d'ores et déjà pris leurs précautions...

Voici l'illustration d'une démo technique sur PS2. Peut-être la retrouverons-nous sur le CD de démos fourni avec la console.

Ridge Racer V

Ça y est, elle arrive, belle dame en robe de nuit à la beauté relevée de fines lignes bleues, le cœur discret cachant d'indicibles trésors. On ne parle pas ici de femmes mythiques, d'Iseult ou de la Dame du Lac, mais bel et bien de l'incarnation matérielle d'un désir qui prend ici une forme et possède un nom : la PlayStation 2. Depuis la mi-septembre, Sony est sur le pied de guerre, préparant l'arrivée de sa console-phare avec minutie et méthode. La PS2 est une machine qui va faire des ravages. C'est en tout cas ce qu'espère et prévoit Sony, qui ne cache pas ses certitudes ni ses objectifs : vendre entre 800 000 et un million de consoles d'ici Noël en Europe. C'est dans cet état d'esprit que le système de réservation a été mis en place. Du 16 septembre au 7 octobre, il était en effet possible, pour un client, de se rendre dans un magasin afin de réserver sa PS2. Environ 2 000 points de vente participent à l'opération ce qui, vous en conviendrez, n'est pas rien. A cet égard, Georges Fornay, Président Directeur Général de Sony Computer Entertainment France, déclare : « Les sondages sur les intentions d'achat que nous réalisons depuis plusieurs mois nous indiquent un niveau de demande sans précédent. Dans le but de permettre à nos plus fidèles clients d'être certains d'obtenir une PlayStation 2 dès le lancement, nous mettons en place un système de réservation du 16 septembre au 7 octobre 2000. Cet événement fédère l'ensemble de nos partenaires de la distribution qui a réussi à en faire la plus importante opération commerciale de cette fin d'année ».

Tekken Tag Tournament

Fantavision

En échange de 300 francs (déductibles du total de la somme due lors du retrait de la console, évidemment), les joueurs « pro-Sony » peuvent donc s'assurer la possession d'une PS2 en évitant - c'est le risque - les ruptures de stock d'ores et déjà prévues. Remarquez qu'en complément, vous pouvez également réserver jeux et/ou accessoires sans aucun supplément.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Pour réserver, il faut composer un numéro de téléphone, différent pour chaque enseigne travaillant avec Sony. Ce numéro a bien sûr été mis en évidence dans les magasins durant la période de réservation de la PS2. Tous les appels sont ensuite dirigés vers ce que l'on nomme un « Call Center », qui peut ensuite faire remonter les informations en temps réel à Sony qui connaît donc, au jour le jour, le nombre d'éléments réservés et leur nature. Le principe est simple : vous appelez, dites ce que vous désirez réserver, où vous irez chercher votre matériel et, une fois que vous avez payé (par carte bleue ou chèque), vous recevez un bon de réservation que vous n'aurez plus qu'à présenter dans le magasin de votre choix. Vous aurez 48 heures, à partir du 24 novembre, pour aller chercher votre bien. Ensuite, ce que vous aurez commandé sera mis normale-

Combien ça coûte ?

Se procurer une PS2 est bien sûr un plaisir, mais c'est également un investissement qui n'est pas négligeable. Pour vous donner une idée précise de ce que vous aurez à débourser selon vos moyens et vos envies, voici les prix officiels des jeux et des accessoires de la console disponibles le jour de sa sortie. Ces prix sont « généralement constatés » et devraient a priori être les mêmes d'une enseigne à l'autre. Rappelons brièvement - c'est tout de même le cœur de l'affaire - que le prix de la console sera, lui, de 2 990 francs.

Les jeux :

- **Tekken Tag Tournament** : ..... 399 francs
- **Ridge Racer V** : ..... 399 francs
- **Fantavision** : ..... 399 francs

Accessoires :

- **Manette Dual Shock PS2** : ..... 199 francs
- **Carte mémoire PS2** : ..... 299 francs
- **Connecteur multi-manettes PS2** : ..... 349 francs
- **Socle vertical PS2** : ..... 99 francs
- **Socle horizontal PS2** : ..... 99 francs

Apprends à jouer à Magic, c'est hyper simple !

Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner qui va révéler ton sens de la stratégie, lance une version hyper complète.
Tu aimes l'univers du fantastique,
tu aimes le multimédia et la compétition,
tu aimes apprendre rapidement,
alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom de démonstration**, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explication progressive de leur pratique et 1 livret de règles, …
Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversaire.

DÉCOUVERTE

Que feras-tu après ?
Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.000 joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards of the Coast" et qui sillonnent le monde pour imposer leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes…
Es-tu prêt ?

Pour tout savoir : www.wizards.com/france
Service Consommateurs : custserv-fr@wizards.com
01 43 96 35 65

MAGIC L'Assemblée®

Magic: L'Assemblée et WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

Ridge Racer V

Tekken Tag Tournament

ment à la vente. Vous pourrez bien évidemment vous procurer la console plus tard, s'il y a un impondérable mais ce n'est pas le but d'un système de réservation… La pré-réservation garantit a priori l'obtention d'une machine. A priori… Personne ne sait encore comment vont se passer les premiers jours de mise en vente de la PS2. Y aura-t-il un nombre conséquent de réservations ? Seront-elles toutes honorées ? Ou bien au contraire le système de pré-réservation ne va-t-il connaître qu'un succès mitigé ? Sony arrivera-t-il à fabriquer assez de consoles pour contenter tous les acheteurs potentiels d'ici à Noël ? Autant de questions que l'on se pose et dont on ne connaîtra pas les réponses avant la date fatidique du 24 novembre. Wait and see, comme disent nos voisins d'outre-Manche…

L'AVIS DE LA DISTRIBUTION

16 septembre - 7 octobre… Trois semaines pour s'assurer la possession d'une PS2 dès la sortie de cette dernière. Ensuite, le 7 octobre passé, il ne faudra plus compter que sur la vente normale directe pour espérer se procurer la console. Les 24 et 25 novembre, certains magasins prévoient même de ne vendre que les PS2 réservées, en attendant de recevoir une deuxième livraison de machines plus conséquente pour la vente directe. La PS2 reste la machine multimédia de rêve pour de nombreux joueurs, et sa fonction DVD intégrée demeure son plus grand atout pour « justifier » son prix relativement élevé (2 990 F.) qui n'en fait certainement pas, aux yeux des parents dont les enfants désirent absolument se la procurer, une machine de jeux toute bête. Signaler à son papounet chéri qu'il pourra désormais regarder les DVD d'oncle Maurice (pas tous les soirs non plus, il faut aussi jouer de temps en temps !) peut être un argument de poids lorsqu'on habite encore avec ses parents et que l'on ne possède pas sa propre indépendance financière. Remarquez que de nombreuses enseignes devraient proposer le paiement en plusieurs fois sans frais. A la veille des fêtes de Noël, cela peut avoir son importance… Après avoir interrogé plusieurs distributeurs au sujet du système de réservation de la PS2, il se dégage deux tendances générales : 1) le système est globalement bien accueilli et considéré comme assez pratique et 2) tout cela n'est que théorique et tous attendent de voir ce que cela va donner en pratique, au moment du retrait de la console. La question des stocks disponibles le jour J est évidemment la plus récurrente. Sony fait tourner ses usines à plein régime pour honorer toutes ses commandes en temps voulu. Mais rien ne dit qu'il y en aura pour tout le monde. Soyez donc prudent, si vous souhaitez avoir votre PlayStation 2 rapidement. Bref, encore un mois et demi avant le grand jour. Préparez-vous, la machine de guerre Sony se remet en marche…

Armored Core 2

Dead or Alive 2

Le « pack » PlayStation 2

Ça y est, le grand jour est arrivé ! Vous avez payé - en donnant auparavant ou non votre coupon de réservation - et vous avez entre les mains la PS2, objet convoité depuis tant de mois. Vous rentrez chez vous, ouvrez le carton et découvrez… oui, que découvrez-vous donc exactement ? Voici la liste complète des éléments :

- 1 console PS2 (bien sûr),
- 1 paddle Dual Shock 2 PS2,
- 1 câble d'alimentation 220 volts,
- 1 câble vidéo cinch RCA (divisé en trois fils pour la vidéo (jaune) et le son stéréo (blanc et rouge),
- 1 adaptateur AV (pour brancher le RCA en péritel),
- 1 CD de démos,
- 1 sac PlayStation 2 (pour les pré-réservations seulement !),
- 1 coupon pour faire partie de la « base de données » PlayStation (pour recevoir les infos concernant les jeux à venir, les offres spéciales, etc.). Evidemment, remplir ce coupon et le renvoyer est facultatif.

A la vue de cette liste, on peut être encore une fois un peu déçu de s'apercevoir que le câble péritel RVB n'est pas fourni de base avec la console. Cela étant dit, rappelons que les éléments de la gamme PlayStation sont compatibles ! Les possesseurs de PS2 pourront donc utiliser leur câble péritel PS1 sans aucun souci.

Gageons que la sortie de la PS2 en France ne verra personne dans les files d'attente pendant 24 heures devant les magasins, comme ici, lors de la sortie de la console au Japon.

FIFA 2001

Sreet Fighter Ex 3

Forfaits Bouygues Telecom
Spécial Etudiants

Inimitable

Immanquable

Premier privilège : **1H supplémentaire gratuite tous les mois, pendant 12 mois,** en plus de votre Forfait 2H (175 F), 4H (240 F), 6H (340 F) ou 10H (540 F)... Un bon conseil : optez pour un Forfait Ultymo 4H pour commencer ! **Les 3 premiers mois, vous bénéficiez de 4H de communications pour seulement 175 F/mois dans le cadre de l'offre Découverte.**

Deuxième privilège : **Bouygues Telecom vous offre un mois de "Forfait 30 télémessages".** Envie de conserver le "Forfait 30 télémessages" après ce mois gratuit ? Vous en profitez automatiquement, sans rien faire de plus, au prix exceptionnel de 18 F par mois : soit 0,60 F par télémessage. Vous souhaitez le résilier ? Dites-le simplement au Service Clientèle.

Offre valable jusqu'au 30 novembre 2000, dans tous les points de vente Bouygues Telecom.

0 805 905 905 gratuit *fil*
Appel gratuit Code 300

www.bouyguestelecom.fr/etudiants

Offres valables pour toute souscription d'un Forfait Ultymo (ex : 2H = 175 F) ou Ultymo Pro (ex : 2H = 199 F) de 12 mois minimum. Offres non compatibles avec le Forfait 1H30. Voir conditions de ces offres au 0 805 905 905 (appel gratuit depuis un poste fixe).

Bouygues Telecom
LE SON DIGITAL HR

Bouygues Telecom S.A au capital de 3 038 200 000 F R.C.S. Versailles B 397 480 930.

Moto Racer 3

Sortie le 27 septembre

299F00 45€58

Paris Marseille

Sortie le 11 octobre

199F00 30€34

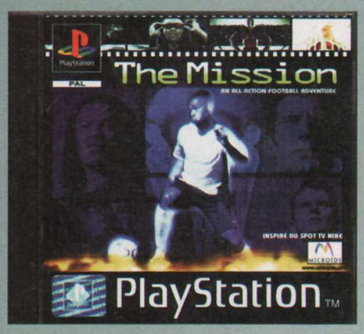
Démonstration dans tous les magasins le 28 octobre.

Formula One 2000

Sortie le 4 octobre

349F00 53€20

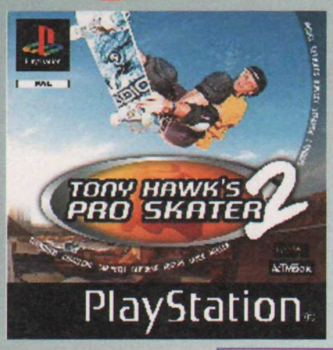
The Mission



Sortie le 2 novembre

299F00 45€58

Tony Hawk 2



Sortie le 29 septembre

273F32 41€67

Spiderman

Sortie le 15 septembre

273F32 41€67

Les Fous Du Volant

Sortie le 20 septembre

169F00 25€76

LNF Stars 2001

Sortie le 5 octobre

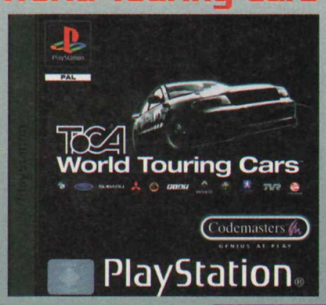
199F00 45€58

Tenchu 2

Disponible

273F32 41€67

Toca World Touring Cars



Disponible

299F00 45€58

Alien Resurrection

Sortie le 2 novembre

369F00 56€25

Koudelka

Sortie le 27 septembre

299F00 45€58

LA VIE. LA VRAIE.

Soul Reaver

F1 World Grand Prix

Dreamstory

79F00 L'UNITÉ

12€04

Existe aussi Civilisation II PSX, Quake II PSX, Guardians crusade PSX, Space Invaders PSX.

5 % de remise sous forme de bons d'achats

Dès le 1er octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à partir du 8 janvier 2001.
Voir conditions en magasins.

* hors consoles.

Music 2000

Micro Machines V3

Toca World Touring Cars

69F00 L'UNITÉ

10€52

Existe aussi South Park Rallye PSX, Shadow Man PSX, South park PSX, Revolt PSX.

Opération valable jusqu'au 14 octobre, dans la limite des stocks disponibles.

Conception & réalisation : Partenaire média - Tél : 01 49 88 65 65

Auchan

GT 2000

LE MEILLEUR JEU DE LA PS2 ?

Editeur : Sony - Développeur : Polyphony Digital (Japon) - Disponible début 2001

Vu sur le stand Sony à l'ECTS (le dernier grand salon européen du jeu vidéo) et présenté par Yamauchi Kazunori son créateur en personne, la dernière version en date de GT 2000 a mis tout le monde d'accord : la PS2 a de la puissance à revendre, et quand on parvient à l'exploiter, ça donne quelque chose de grand. Très grand...

Aussi vide que le casier judiciaire de l'Abbé Pierre, la dernière édition du salon ECTS (salon européen du jeu vidéo) ne restera pas gravée dans les annales du jeu vidéo. Pourtant, au milieu de cet océan de platitude et de déjà vu, nous avons eu une révélation : GT 2000 n'est pas une simple suite surfant sur le succès commercial de ses aînées. Non, cette version PS2 est beaucoup plus que ça ! Bon ok, dans le fond ce troisième épisode de la saga ne bouleverse pas la donne. Ok, le gameplay ne semble pas avoir évolué d'un iota. Ok, il s'agit toujours d'une « simple » simulation automobile sans idées nouvelles (ou si peu). Mais par contre, question réalisation, c'est du grand art !

LA DÉMONSTRATION DU MAÎTRE

La version présente sur le salon était finalisée à 70 % et c'est Yamauchi Kazunori (grand gourou de Polyphony Digital, voir notre En Coulisses du mois dernier) qui a fait le déplacement depuis Tokyo pour la dévoiler, devant un parterre de journalistes européens. Dès le début de la conférence de presse, le gars décide de calmer tout le monde en se lançant derechef dans une petite course sur Laguna Seca au volant d'une Dodge Viper du team Oreca (voiture qui a participé aux dernières 24 Heures du Mans et dont Sony est le sponsor principal). Les Watts poussées à fond, Kazunori fait hurler le généreux V10 de son monstre, sur la grille de départ. 3, 2, 1, go ! Après une foudroyante accélération, il nous fait une belle démonstration de pilotage. Courbes négociées au millimètre, freinages aux petits oignons, slalom entre les concurrents... Euh, c'est normal là qu'on ait l'impression d'assister à une vraie course, m'sieur ? Car oui, GT 2000 est le premier titre PS2 à

Même si GT 2000 ne propose plus « que » 150 voitures, tous les constructeurs présents dans GT2 seront à nouveau de la partie.

NOKIA
9110i
Communicator

« Avec mon Nokia 9110i Communicator, préparer mes dossiers avant d'aller voir un client ne me prend qu'une seconde.

« Bureau à Grande Vitesse. »

J'ai immédiatement sous les yeux mon agenda et toutes les informations sur mes contacts. Et les cartes mémoire me rendent la vie si facile. De la taille d'un timbre-poste, elles supportent une mémoire de huit mégabits. De quoi archiver les caractéristiques de nos produits et des centaines d'e-mails ou de faxs. Enfin, j'ai non seulement accès à Internet mais également aux services WAP. Avec le Nokia 9110i Communicator, je peux me connecter là où je vais. »

NOKIA
CONNECTING PEOPLE®

* Pour Relier les Hommes. Copyright © 2000. Nokia Mobile Phones. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. Certaines fonctions et l'accès aux services WAP (Wireless Application Protocol, langage permettant l'accès aux Services Internet Mobile) sont dépendants du réseau, de l'opérateur et du fournisseur d'accès WAP. Photo et modèle non contractuels - GREY
** Avec l'aimable complicité de la SNCF propriétaire de la marque TGV.

proposer un rendu graphique aussi proche de la réalité ! Hum, mais comment ont-ils fait chez Polyphony pour nous pondre un bijou pareil ? Simple : ils ont multiplié par 2 la résolution habituelle de la PS2, gommés tous les problèmes d'aliasing (les effets disgracieux d'escaliers sur les polygones) et appliqués quelques effets visuels juste prodigieux. Résultalt, GT 2000 n'a plus grand-chose à voir avec les épisodes précédents. Ici, tout est lissé, polishé et aucun détail n'a été oublié. Les bas-côtés se reflètent en temps réel sur la carrosserie, les effets de perspectives sont parfaitement rendus, les différents bolides en piste sont l'exacte réplique des vrais modèles, le feulement guttural des moteurs suralimentés vous vrille les tympans… Aucun doute n'est plus permis : GT 2000 retranscrit comme jamais l'ambiance et l'esthétique d'une véritable course automobile ! D'ailleurs, afin de pousser encore plus loin le réalisme, Kazunori en profite pour nous présenter un accessoire inédit sur PlayStation : un volant à retour de force spécialement conçu pour GT 2000 ! La classe totale…

Lors des replays, un système de mise au point sur la voiture principale offre un rendu proche de la réalité.

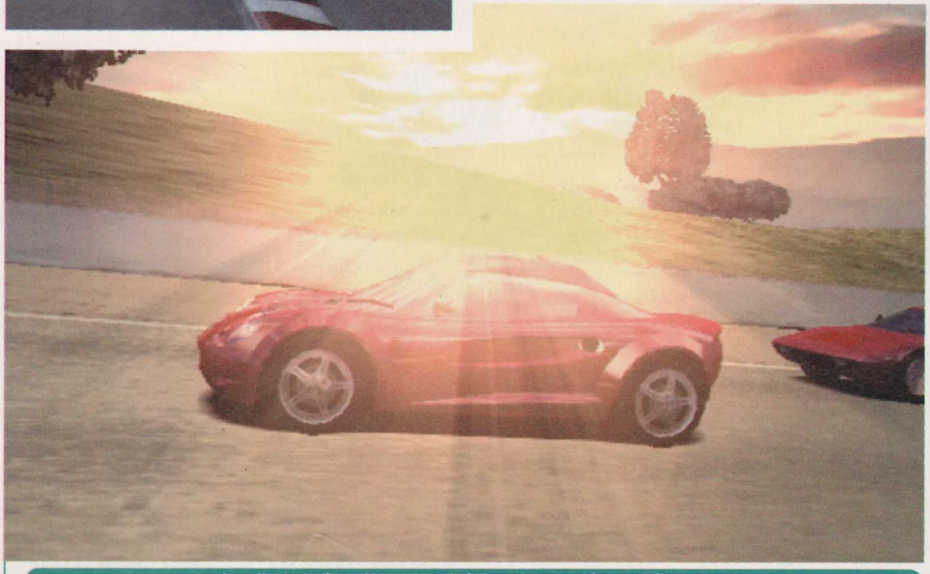
QUAND LA FORME PREND LE PAS SUR LE FOND

L'excellence graphique de GT2000 en viendrait presque à nous faire oublier que dans le fond, cette suite ne propose aucune innovation majeure. 15 circuits dont 13 issus de GT2, le même système de permis, les courses de Rallye en plus de celles sur asphalte, un mode Deux Joueurs sur le même écran… En fait, les seules nouveautés notables viennent des conditions climatiques (désormais certaines courses se dérouleront sous la pluie) et des possibilités de tuning plus développées. C'est peu, d'autant plus que par certains côtés, GT 2000 est moins riche que son aîné ! Et oui, étant donné que chaque voiture a nécessité un temps de conception et de développement extrêmement long, on se retrouve au final avec un garage de quelques 150 voitures, au lieu des 594 de GT2 ! Mais qu'importe, le bestiaux est tellement impressionnant et abouti, qu'on lui pardonne sans peine ces quelques concessions.

Voilà, en guise d'épilogue, on peut désormais affirmer que GT 2000 est sans conteste le titre qui manquait à la PS2 pour venir couper court aux nombreuses critiques émises à son encontre. Certains pensaient que la console était incapable de gérer des graphismes anti-aliasés. GT 2000 est la brillante démonstration du contraire ! Maintenant, sorti de ces considérations purement techniques, il faut bien reconnaître que le chef-d'œuvre de Polyphony n'apporte pas beaucoup d'eau au moulin de la créativité. En fait, il se propose tout simplement de vous immerger le plus fidèlement possible dans l'enfer d'une vraie course automobile. Et très franchement, c'est déjà pas si mal…

Chaque voiture est composée de 5 000 polygones. Contre 300 dans GT2 !

Voici le volant à retour de force spécialement mis au point pour GT 2000. Pour l'heure, aucun détail concernant sa disponibilité et son prix n'a été annoncé par Sony.



La gestion des lumières est impressionnante, à l'image de ces couchés de soleil éblouissants !

Support DVD de rigueur

Afin de stocker l'intégralité des éléments informatiques nécessaires au bon fonctionnement du jeu, les programmeurs de Polyphony ont dû avoir recours au support DVD. GT 2000 est une production « gourmande » en termes de mémoire : comparé à GT2, le bébé est composé de 50 fois plus de données techniques ! D'ailleurs, Kazunori nous confie même qu'il avait espéré faire tenir le jeu sur 2 DVD, mais que pour des raisons de coûts de production, cette « faveur » ne lui a pas été accordée par Sony !

HAIR STYLE REVOLUTION*

FRUCTIS STYLE

*Coiffants révolutionnaires.

FRUCTIS STYLE. LES PREMIERS COIFFANTS AUX MICRO-CIRES DE FRUITS. UNE INNOVATION DES LABORATOIRES GARNIER.

Découvrez des formules exclusives aux micro-cires de fruits qui garantissent aux coiffures une fixation ultra-fine, ultra-puissante, ultra-longue durée. **Fructis Style de Garnier**, c'est prouvé ! La fixation tient 3 jours si on veut et s'enlève en un clin d'œil quand on veut ! Stupéfiante la **pâte modelante** pour modeler et remodeler à volonté.

MAÎTRE DU JEU. MAÎTRE DE VOS CHEVEUX.

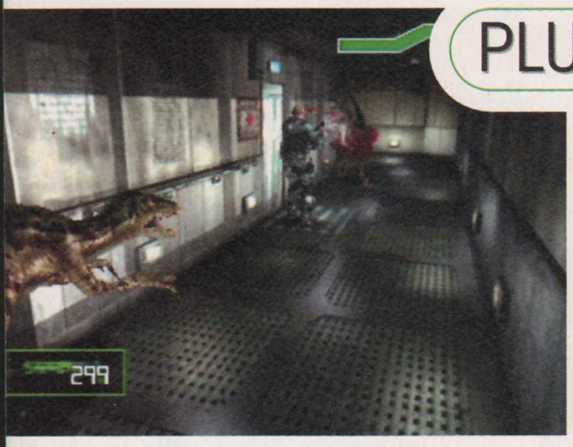
www.fructis-style.com

GARANTI PAR LES LABORATOIRES GARNIER

Par Kendy Ty

DINO CRISIS 2

PLUS D'ACTION, MOINS D'AVENTURE



Editeur : Virgin Interactive - Développeur : Capcom (Japon)

Disponible en décembre 2000

Après une petite déception l'année dernière, Dino Crisis de Capcom revient sur le devant de la scène vidéo-ludique. Un jeu plus orienté action dans lequel les dinos risquent de passer un mauvais quart d'heure. Ça ne rigole plus.

Les Ptérodactyles sont vraiment coriaces.

L'histoire de Dino Crisis 2 est un cocktail de Jurassic Park et d'Alien 2. Regina se retrouve parachutée un an après sa première aventure, dans une nouvelle mission, après avoir confisqué les dangereux travaux du docteur Dirk et envoyé celui-ci croupir en cabane. Mais c'était sans compter sur l'irresponsabilité du gouvernement, qui, jusqu'à ce dernier épisode, poursuivait secrètement les recherches du savant fou sur l'île d'Edward City. Après une expérience qui tourna au vinaigre (situation pathétiquement classique), Edward City disparut mystérieusement de la carte pour laisser place à une nouvelle terre peuplée de dinosaures. Les experts s'accordent à penser que derrière ce phénomène se trame encore une sombre histoire de distorsion temporelle… Bien entendu, pour rapatrier toute l'équipe scientifique et leur famille, les autorités décident d'envoyer sur le terrain des troupes d'élites dotées d'un armement dissuasif. Parmi les membres de la mission, on retrouve évidemment la farouche héroïne aux cheveux rouges, mais aussi Dylan, le bidasse de service. Mais pour Dino Crisis « le retour de la vengeance », la belle ne compte plus se démonter et jure de casser du dinosaure histoire de vaincre ses phobies et de damer le pion à toute une batterie de psychanalystes. Cette histoire ne vous ferait-elle pas penser à celle d'Alien 2 de James Cameron ? Dans le fond si, un peu.

DES VIDÉOS IMPRESSIONNANTES

De la part des concepteurs de la série des Resident Evil, il était logique de s'attendre à une production de grand calibre. Dans la plus pure tradition des jeux de survival-horror, Dino Crisis 2 se plie aux règles d'or dictées par le genre. Pour permettre une parfaite immersion du joueur dans le scénario, pour le mettre dans le bain et le faire saliver avant l'action, rien ne vaut une bonne séquence vidéo d'introduction. Les FMV sont aussi belles que celles de

Des séquences vidéo viennent ponctuer les phases de jeu pour une meilleure immersion dans l'aventure.

Resident Evil 3 et utilisent des prises de vue dignes des plus grands films d'action et ce, avec une finesse d'image incroyable. La scène d'intro nous dévoile des dinosaures hargneux, mettant en déroute la totalité des troupes des forces spéciales. La violence n'est pas ménagée et les soldats sont dévorés avec férocité. Les animations des créatures et des protagonistes sont d'une qualité exceptionnelle. En fait, cette séquence se laisserait presque regarder sans complexe sur un grand écran de cinéma. D'ailleurs, à ce propos, on n'échappera pas non plus à la sémiologie du septième art, avec l'apparition du T-Rex à la fin du massacre, plus que jamais institutionnalisé et ancré dans la culture cinématographique par Steven Spielberg. Le ton est donné !

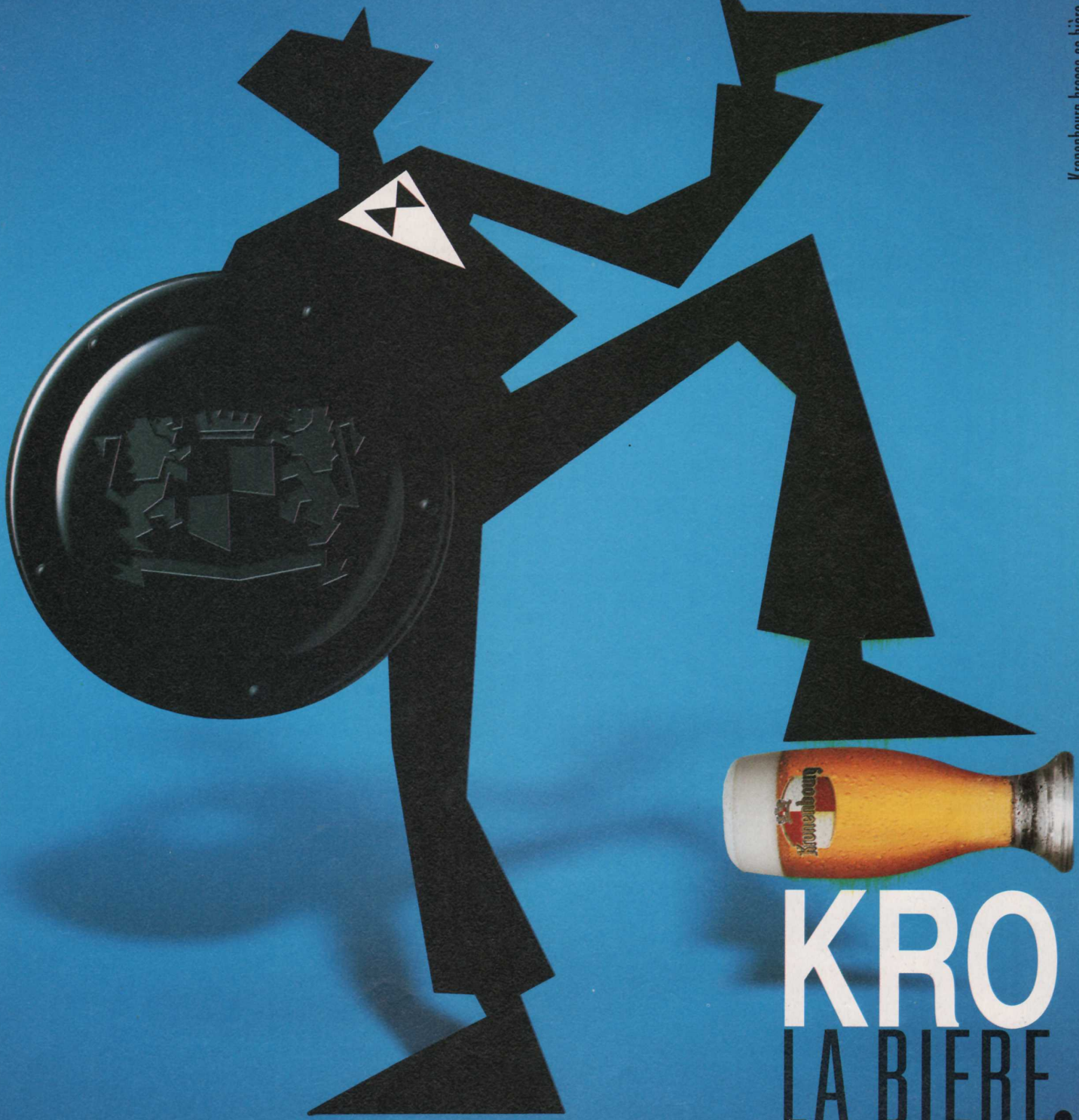
UNE NOUVELLE ORIENTATION

Si le premier opus dosait savamment l'action et l'aventure, Dino Crisis 2 promet de bouleverser toutes les proportions de la donne. En effet,

Young & Rubicam France 2000

3 siècles et toujours aussi fraîche.

Kronenbourg brasse sa bière depuis trois siècles ; elle se sert idéalement à 5°C.

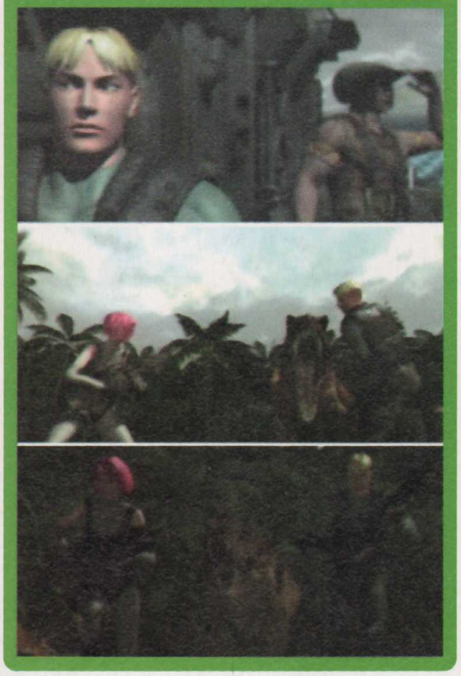


KRO LA BIERE.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE, CONSOMMEZ AVEC MODERATION.

Des cinématiques époustouflantes

Trêves de bavardages, laissons les images parler d'elles-mêmes.



Capcom décide d'orienter principalement cette suite sur l'action. Concrètement, cela promet plus de rencontres avec des reptiles carnassiers, et donc plus de gun-fight. Si, dans le précédent volet, croiser trois dinosaures était un fatal présage, ici, ce ne sera désormais que pure routine. En fait, vous disposez d'un nombre assez conséquent de munitions (pour une fois !) et trucciderez de l'animal ancestral assez aisément selon la distance de vos tirs. Les puristes du survival-horror devraient même s'indigner de la présence de combos à l'écran, qui constituent plus la panacée des jeux de combat. Le principe est fort simple. Selon votre manière d'exterminer vos ennemis, vous gagnez un certain nombre de points. Lorsque vous tombez sur un panneau électronique (il y en a un peu partout dans les niveaux), ces mêmes points vous servent de monnaie d'échange pour acheter de nouvelles armes, des munitions ou des Médikits. Sur cet aspect du jeu, Dino Crisis 2 manque de cohérence en ce qui concerne la crédibilité de son univers. Mais bon, tous les jeux possèdent leur petite part de surréalisme…

Le lance-flammes est l'arme la plus répandue dans le jeu après le pistolet et les mitraillettes !

UNE INTERFACE SIMPLIFIÉE

Fini les manipulations de la mort pour effectuer tel ou tel mouvement : l'interface nous gratifie cette fois-ci d'une prise en mains assez simple. La première amélioration apportée provient du mode de déplacement de vos héros qui, désormais, ne pourront que courir. Du coup, cela exclut la fastidieuse touche à maintenir pour marcher. Le bouton de tir, quant à lui, correspond aussi à la commande d'action (ramasser, escalader, activer…), ce qui nous offre encore un gameplay plus allégé puisqu'il suffira de passer par R1 pour se mettre en mode Offensif ou Actif. Pour de ce qui est de la petite nouveauté, vos personnages pourront dorénavant utiliser deux armes en même temps (une dans chaque main). Ce qui s'avère bien pratique vu le nombre important de prédateurs à éradiquer.

L'épuration de l'interface du soft ne se limite pas à la configuration du paddle, mais vient aussi contaminer le menu de votre inventaire. En effet, on n'y trouve plus que trois compartiments : les armes, les soins et les objets. La fonction « mélanger » pour assembler deux items n'existe plus. Cette modification signifie en contrepartie que les énigmes seront moins corsées.

UNE RÉALISATION TRÈS RÉUSSIE

Autrement, le jeu dispose de la même représentation qu'un Resident Evil, avec un système de vue de caméra imposé qui change selon la position de votre personnage. Comme à l'accoutumée, les décors sont en 2D alors que votre héros, lui, est en 3D polygonale. Par rapport au premier Dino Crisis, la modélisation des protagonistes est devenue plus sophistiquée. Regina ne ressemble plus à une concierge et peut même, dans sa forme actuelle, faire de l'ombre à Lara Croft. On parle souvent de Regina mais on oublie parfois que Dylan, le second perso, existe aussi. D'ailleurs, le titre vous propose de diriger ces deux héros tour à tour, en fonction du déroulement du scénario. Par exemple, vous commencez par incarner Dylan qui se retrouve enfermé dans un compartiment. Grâce à la prodigieuse opération du Saint Esprit, vous prenez ensuite les commandes de Regina et devez trouver le moyen de le délivrer. Et ainsi de suite. Bref, Dino Crisis 2 risque fort de faire parler de lui lors de sa sortie, alors prenez votre mal en patience et rendez-vous dans deux mois pour un futur Travelling !

L'intérieur de cette base repompe intégralement l'architecture de la salle principale du film Jurassic Park.

Les combos s'affichent à l'écran comme dans un jeu de baston.

Sur la terre des dinosaures

Si vous êtes féru de préhistoire, sachez qu'un documentaire fort bien élaboré est disponible en DVD et en cassette VHS. S'intitulant Sur la Terre des Dinosaures, vous y découvrirez la faune et la flore de l'époque grâce à de somptueuses images de synthèse. A la fois didactique et esthétique, le contenu informatif s'avère très pointu et répond à plusieurs grands mystères que pose l'origine du monde.

6 MOIS D'INTERNET 100% GRATUITS*

Téléphone inclus

20h d'Internet 100% gratuites

NE VOUS FIEZ PAS AUX APPARENCES ! Le cédérom de ce magazine vous offre bien plus que 20h d'Internet gratuites : ce sont 6 MOIS 100% GRATUITS qui vous attendent en ligne.

soit 8 heures par mois pendant 6 mois pour tout abonnement à une formule INFONIE TOP3 ou INFONIE TOP8

Pour toute information : **www.infonie.com**

N° Indigo 0 825 845 825 0,98 FTTC / mn

Service client 7j/7 de 9h à 21h

*100% gratuits pour une utilisation d'Internet de 8 heures maximum par mois (soit la consommation moyenne mensuelle d'un Internaute français- source Médiamétrie 07/2000) : INFONIE vous offre 8 heures d'Internet 100% gratuites (accès et communications téléphoniques comprises) par mois pendant 6 mois, pour toute souscription à une formule INFONIE TOP3 ou INFONIE TOP8. Offre spéciale nouveaux abonnés, non cumulable et valable du 1/10 au 31/12/2000 en France Métropolitaine. Consultez les prix de nos formules INFONIE TOP en ligne sur Infonie. Offre soumise à conditions.

INFONIE

A chacun son Internet

Par Grégory Szriftgiser

POUR L'OR ET LA GLOIRE : LA ROUTE D'ELDORADO

LA REDEMPTION POUR CHARLES CECIL ?

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Revolution Software (G.-B.)

Disponible en novembre 2000

Après le Prince d'Egypte, Dreamworks continue à affronter Disney sur le terrain des longs métrages d'animation, et avec brio : La Route d'Eldorado s'impose par sa qualité et son humour, et on en attend autant de son adaptation PlayStation.

Le film, qui sort le 25 octobre, conte l'histoire de deux jeunes fripouilles inséparables, Tulio et Miguel, à l'époque des conquistadors. Epoque où l'or créait à lui seul des mythes et légendes tels que celui de cette contrée légendaire : Eldorado. Les cités d'or, quoi ! Mettant la main sur un parchemin, semblant être une carte indiquant la route menant à ce pays aux rues pavées d'or, les deux naïfs se lancent à l'aventure. Ils trouveront bien un paradis, mais aussi quantité de problèmes…

PETIT CHANGEMENT D'HABITUDE

Habituellement, les licences Disney ou Dreamworks donnent souvent lieu à des jeux de plate-forme. Cette fois, nous auront droit à un bon

Chel sera une magnifique jeune femme qui deviendra dans un premier temps la complice des deux amis.

D.R.

On ne peut s'empêcher de penser à l'antique Monkey Island, véritable référence sur PC.

D.R.

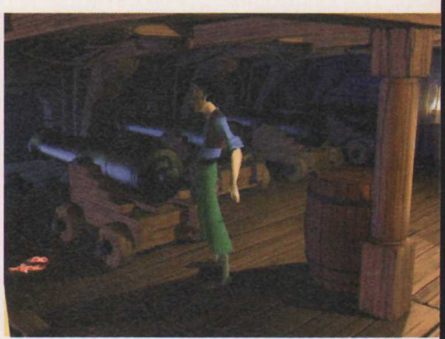
Les deux personnages du film, transposés en 3D, cadrent bien avec le graphisme original.

D.R.

D.R.

vieux jeu d'aventure dans la grande tradition du genre, Revolution Software oblige. Le studio de Charles Cecil nous a déçus sur son dernier titre De Sang Froid, il est vrai, mais nous avons vu les premiers pas de ce nouveau titre à l'E3 en mai dernier : alors qu'il ne s'agissait bien entendu que d'une version très peu avancée, le jeu se présentait sous de bons auspices. Graphiquement, pour commencer, on reconnaît bien entendu la patte Dreamworks, autant dans les décors que dans les personnages, et au niveau gameplay, les grandes ficelles reconnues du genre aventure sont toutes là pour permettre un jeu fluide et agréable. Pour détailler un peu plus la structure du jeu, du moins ce que l'on en sait pour l'instant, on y retrouvera évidemment les deux héros du film. L'aventure suivra le film, commençant sur leur fuite d'Espagne, puis leur voyage clandestin vers le Nouveau Monde (avec les problèmes que cela va leur apporter bien entendu !), la traversée de la jungle, pour finir sur leur arrivée aux portes d'Eldorado. Miguel, le costaud, sera prétexte aux scènes d'action, tandis que Tulio, le dégourdi, fera travailler vos méninges. Divisé en 5 chapitres, il sera en outre agrémenté, comme d'habitude, par des cinématiques directement extraites du film, et sortira à peu près en même temps ! En outre, il est prévu de conserver les doubleurs originaux pour le jeu !

D.R.



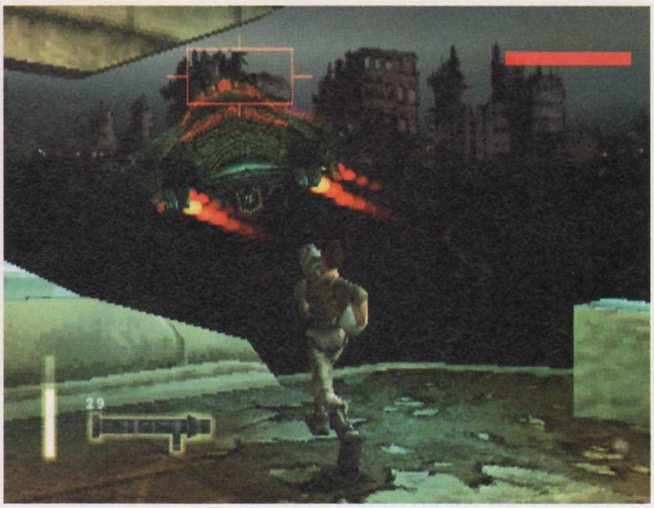
Miguel occupe Tulio en déblatérant des histoires dans la cale du navire, en route pour le Nouveau Monde.

D.R.

Par Xavier Brun

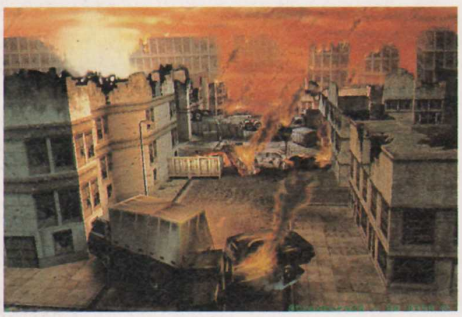
C-12

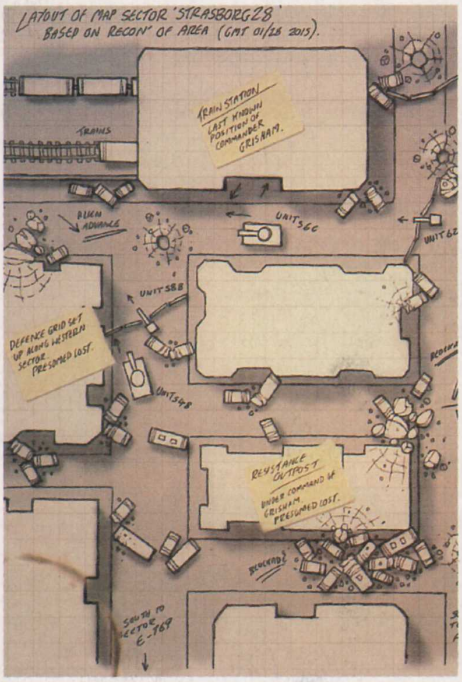
Seule curiosité du dernier salon européen du jeu vidéo (ECTS) C-12 fait ainsi furieusement songer à un Syphon Filter. Seulement, ce sont les créateurs de MediEvil qui se trouvent cette fois-ci aux commandes. Peut-être une bonne surprise en perspective, mais une surprise tout court en tout cas.



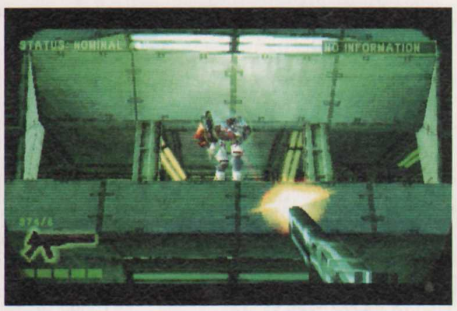
LES 12 TRAVAUX DE VAUGHAN

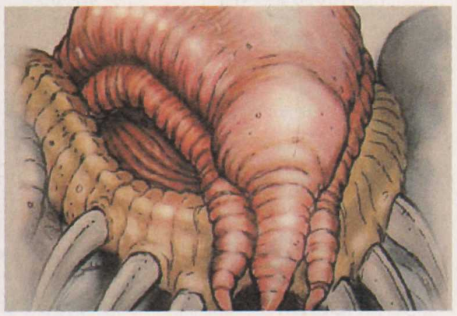
Editeur : Sony C.E. - Développeur : Studio Cambridge (G.B.) - Disponible en mars 2001





Au mois de septembre dernier, un bon nombre de petits curieux se sont rendus au salon de l'ECTS, qui se tenait à Londres, pour admirer les toutes dernières nouveautés sur PS one et sur PlayStation 2. Mais c'est avec une triste mine que tout le monde a rejoint l'hexagone. Bien peu de jeux ont vraiment frappé les esprits et attiré la convoitise. L'industrie du jeu vidéo serait-elle en perte de vitesse ? Les bons titres sont à l'heure actuelle une denrée rare. Pourtant un jeu, encore gardé secret, a attiré notre attention. Un synopsis de 7 lignes et seulement 6 photos, voilà le butin que l'on a bien daigné nous octroyer. Je vous l'accorde, c'est un peu maigre comme informations. Il fallait donc pousser plus loin nos investigations et quelques portes pour obtenir d'autres renseignements. En tendant l'oreille à la Super Jaimie et ouvrant l'œil comme Steve Austin (voir encadré), certaines infos supplémentaires ont pu parvenir jusqu'à nous. C-12 est le nom du nouveau projet de Sony, déjà en chantier, et ce sont les développeurs de Studio Cambridge qui sont sur le coup. Tout porte à croire que ce jeu pourrait bien être une des surprises du premier trimestre 2001 puisque cette équipe est à l'origine des deux volets de MediEvil. Ah vous voyez, un seul mot suffit pour séduire les connaisseurs et vaut mieux qu'un grand discours !





Comme dans Syphon Filter, des ennemis sont planqués sur les toits.

SCÉNARIO HABITUEL

Après l'invasion de la Terre, notre bonne vieille planète est devenue le terrain de jeux des forces aliens (aucune parenté avec les Aliens de Ripley). Détruisant tout sur leur passage, l'humanité est en grand danger et menacée d'extinction. Personne ne connaît leurs intentions mais l'horreur est présente partout. Une résistance s'est organisée, mais la quasi-totalité de ces hommes d'honneur ont été balayés

Allez pousse mon gars, pousse !

La ville semble avoir subi quelques attaques d'aliens.

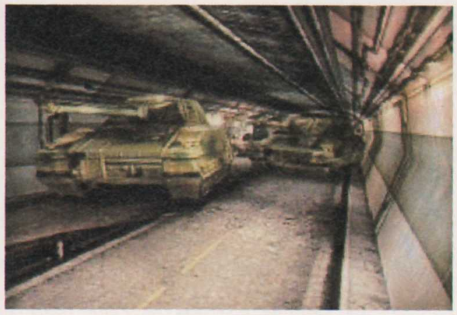
malgré leur courage et leur désir de vivre. La Terre est au bord du chaos et une rumeur commence à hanter les esprits. Les humains captifs sont voués à devenir des « Drones ». Reprogrammés puis adaptés à une nouvelle technologie, ces prisonniers deviendront des Cyborg, guerriers et esclaves du Mal. Heureusement, et comme dans toute bonne superproduction Hollywoodienne, un espoir subsiste. Cet espoir a un nom : le Lieutenant Vaughan. Il est l'un des derniers représentants des soldats de la résistance. Redoutable combattant, sa mission consistera à combattre ces cyborgs bien plus puissants qu'un homme ordinaire et d'une cruauté sans égale. Vaughan ne devra pas faire dans la dentelle ! Epaulé par une équipe d'élite des forces spéciales il doit commencer par investir le cœur du territoire ennemi…

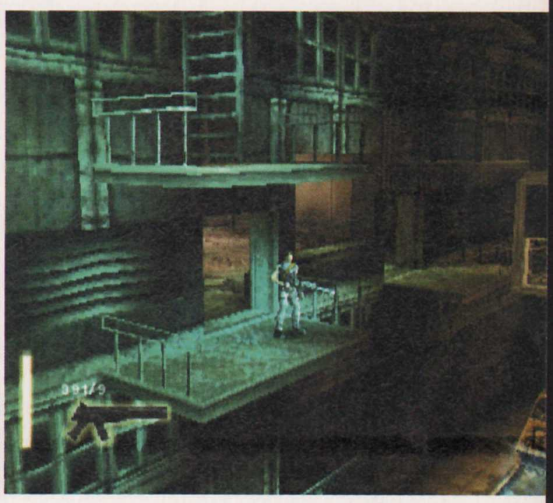
VAUGHAN, COUSIN GERMAIN DE GABRIEL LOGAN

C-12, titre de la mission, signifie Carbone 12 (Defense Corps). Dans ce nouveau jeu d'action/aventure, d'étranges similitudes me conduisent à faire un parallèle plutôt flatteur. Outre les environnements et les nombreux objectifs qui devront être remplis (dont on ne sait pas grand-chose pour l'instant), l'élément le plus flagrant est le système de visée qui est le même que celui de Syphon Filter. Equipé de revolvers, de fusils, de bazookas… le Lieutenant Vaughan n'aura pas la tâche facile pour détruire les aliens et les cyborgs très avancés du point de vue technologique. Il en existe plusieurs sortes et de différentes classes : Troupe alien, Cyborg humain, alien Rhino… Leur technologie leur confère un système de vision exceptionnel grâce à un implant, un bras gauche surpuissant et doté d'un système électrique permettant à la main d'envoyer des décharges de 100 000 Volts... Mais tous ont des points faibles et ce sont ces talons d'Achille que Vaughan devra viser (œil, tête, bas du thorax, épine dorsale…) s'il veut rester en vie et mener à bien la mission C-12. Voilà à peu près tout ce que l'on sait sur ce titre alléchant, même si 2 questions restent en suspens : sera-t-il possible d'adapter la technologie alien pour notre propre compte, et sera-t-il possible de diriger l'équipe qui prête main-forte au Lieutenant ? Réponse d'ici peu.

Le film bionique

Puisque les infos sont maigrichonnes sur C-12, autant vous parler de tout autre chose. Les rumeurs continuent d'aller bon train concernant l'adaptation de « L'homme qui valait trois Milliards » (The Six Millions Dollar Man) sur grand écran. Diffusé pour la première fois le 18 janvier 1974 (série de 96 épisodes de 50 mn, 4 fois 90 mn et 3 fois 120), l'idée de cette série est tirée du roman Cyborg de Martin Caiden. Mais là encore concernant le casting, le réalisateur et une éventuelle date de sortie, rien n'a été divulgué. Il y a des jours comme ça !





Par Julien Chièze

LE MONDE DES BLEUS 2

DIGNE DES CHAMPIONS D'EUROPE ?

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Sony Studio Soho (Angleterre)

Disponible en décembre 2000

Les joueurs aiment le football et les simulations qui vont avec. Voilà qui fait le bonheur des éditeurs de jeux vidéo et parfois, mais pas systématiquement, des adeptes de jeux vidéo. Après un premier volet imparfait, Sony tente donc d'investir une fois encore le créneau avec un Monde des Bleus 2 qu'on nous promet nettement plus réussi.

Des ralentis intégralement paramétrables que vous pourrez enregistrer à tout moment sur votre carte mémoire.

En France, il existe un étonnant phénomène. Je ne sais pas si vous avez déjà remarqué, mais dès que les gens sont joyeux, certains esprits bien pensants commencent à s'inquiéter. Nombreux étaient donc ceux à prédire, voire à souhaiter la disparition du phénomène « Coupe du Monde ». Oui vous savez cette vague de bonheur qui a fait chavirer la France, et soi-disant redonné le courage aux ménages, dopé les ventes, donné confiance aux Français, fait augmenter le prix de l'essence, et détraqué la météo. Le problème dans l'histoire, c'est que nos chers gladiateurs-millionnaires des temps modernes ont remis ça durant l'été. Résultat la France a sombré une fois de plus dans la folie du football et tout le monde essaye désormais d'en profiter à sa manière. Pas étonnant donc de voir Sony revenir à l'assaut avec le Monde des Bleus 2, sa simulation footeuse officielle de l'équipe championne de l'univers. Oui mais voilà, sur les terrains virtuels les champions incontestés restent toujours du côté de Konami et de leur fabuleux ISS Pro Evolution. La compétition n'est donc pas gagnée d'avance.

UNE SUITE VRAIMENT AMÉLIORÉE ?

Mettre en chantier une suite de jeu de foot reste un exercice particulièrement périlleux. Difficile en effet de résister aux chants des sirènes de la réactualisation. Revoir en surface le moteur 3D histoire de le remettre gentiment au goût du jour, rajouter deux, trois options, redesigner les menus, hop, vous changez la jaquette sur la boîte et voilà le travail. Je sais c'est un peu pathétique, mais ne riez pas, cette pratique honteuse (surtout au vu des prix pratiqués) est malheureusement très courante. En ce qui concerne le Monde des Bleus 2, il est pour l'instant assez difficile de savoir si l'écueil a vraiment été évité. Il y aurait pourtant intérêt tant, bien qu'acceptable, le premier essai de Sony n'avait pas non plus révolutionné notre manière de concevoir le foot virtuel. Ainsi même s'il

Les prestations des gardiens restent encore un peu aléatoire.

Les passements de jambes sont désormais plus faciles à exécuter.

est intéressant d'apprendre que le jeu accueillera désormais 335 équipes (contre 230 précédemment) issues des divers championnats européens et panaméricains, il s'agit toutefois de données bien accessoires si le plaisir de jeu n'est pas au rendez-vous. Dans ce domaine, le premier constat reste assez mitigé. A commencer par les animations. En effet, même si ces dernières sont nombreuses et pour la plupart retravaillées, elles rivalisent avec peine avec celle d'un ISS Pro Evolution. L'aspect le plus regrettable reste en fait l'absence de finition dans les mouvements, les joueurs semblant retenir leurs gestes lorsqu'il s'agit de décocher une lourde frappe. Le naturel des actions s'en trouve bien évidemment altéré. Autre petit souci, le caractère brouillon des matchs. Le problème est ici clairement identifiable : les joueurs se déplacent en grappes compactes ce qui empêche de réellement déployer ses attaques. On pourra d'ailleurs regretter le choix des caméras qui ne proposent aucune vue vraiment « tactique ».

C'EST PAS GAGNÉ

Comparé au Monde des Bleus première version, cette seconde mouture dispose d'une vitesse de jeu accélérée. Peut-être un peu trop d'ailleurs. En effet, même si la latence dans les passes semble avoir été totalement corrigée, l'action s'emballe jusqu'au moment où vous aurez le ballon. A ce moment vous sentirez qu'il subsiste une certaine lourdeur dans les déplacements. Les actions manquent de pêche et l'ergonomie pourrait probablement être améliorée tant les diverses manipulations ne sont pas instinctives. Dans un registre un peu différent, il est aussi à noter que les comportements des goals restent encore assez déconcertants. Ainsi selon les parties, on oscille du surhomme au gardien de division d'honneur. Il manque d'ailleurs toujours quelque étapes d'animations qui éviteraient que les joueurs se relèvent de manière un peu brutale par exemple. Résultat immédiat, il est impossible de s'identifier réellement aux joueurs. Finalement, s'il est excessivement complet en termes d'options et de compétitions (33 différentes), Le Monde des Bleus 2 reste encore en deçà de nos espérances. Reste que le travail sur le titre n'est pas fini et qu'il est toujours possible d'être surpris. La bonne idée serait de repousser de quelques semaines la sortie du titre afin de faire de ce jeu extrêmement complet dans le fond, une véritable réussite dans la forme. La qualité devant primer avant tout, pour la plus grande satisfaction des joueurs.

Un angle de vue plutôt impressionnant, mais injouable.

Les Anglais chauvins ?

Développé en Angleterre, le Monde des Bleus 2 semble légèrement avantager les équipes de sa Majesté. En effet, un petit coup d'œil dans les tableaux des stats permet de se rendre compte que la plupart des équipes anglaises possèdent des stats honteusement gonflées par rapport à leurs adversaires européens, nos clubs français en tête. Autre élément assez amusant, l'équipe nationale anglaise (qui je le rappelle n'a même pas passé le premier tour de l'Euro 2000) se voit créditée d'un rang de 74 points, alors que la France n'en possède « que » 77 soit très peu d'avance. Pour info, le Brésil (actuellement en grande difficulté pour se qualifier pour la Coupe du Monde 2002 !) reste la meilleure équipe du jeu. Ben voyons. Pour finir, dans le même registre, les derniers transferts n'ont visiblement pas été pris en compte, et par exemple il n'y aura pas trace de Nicolas Anelka à la pointe de l'attaque parisienne.

La modélisation des joueurs a été améliorée, mais n'atteint pas celle d'un ISS.

Hardware Software Jeux vidéo Accessoires

KOMOGO

l'espace évol@tion

komogo.com

Frais de port gratuit Livraison à domicile Paiement sans frais à la livraison

INVASION™

Un cycle infernal commence... Trouvez de nouveaux alliés !

Personne n'échappera à ce combat !

L'heure de choisir votre camp est arrivée : défendrez-vous Dominia au côté de Urza ou bien servirez-vous Yawgzebul dans son invasion à la tête des forces phyrexianes ?

Découvrez une arme puissante !

Les doubles cartes : deux cartes fusionnées en une seule. À vous de choisir quelle partie vous allez utiliser. Grâce à elle, vous allez multiplier votre puissance sans augmenter le nombre de cartes de vos jeux.

Découvrez les nouvelles mécaniques de jeu au travers des quatre nouveaux decks à thème, des boosters et des paquets de tournois. Ils vont vous permettre de maîtriser ce qu'engendre Invasion...

MAGIC L'Assemblée®

Invasion, Magic: L'Assemblée, WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

MCC UNITED

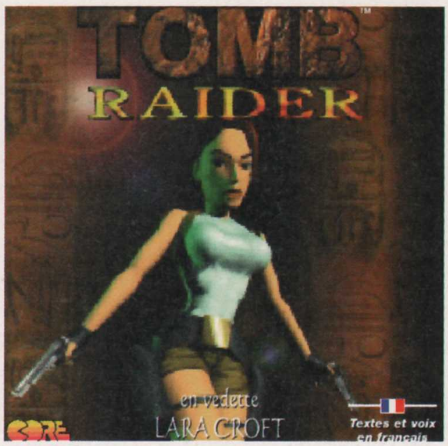
Par Kendy Ty

DES PETITS PRIX POUR LA FIN DE L'ANNÉE

Déja disponibles

Le prix des jeux vidéo reste une véritable problématique pour de nombreux joueurs désireux de toucher à tout. PlayStation Mag. fait donc le point sur les dernières sorties de jeux à petit prix. L'occasion de compléter votre collection en profitant de titres de qualité qui tourneront en outre sur votre PlayStation 2.

Contrairement à la montée en flèche du prix du baril de pétrole et par extension logique de l'essence, le prix de certains jeux baisse. Vous noterez au passage le « certains ». Effectivement, on ne retrouvera à bas prix que d'anciens titres, qui toutefois valent parfois encore le détour. En tout cas, il semblerait que les éditeurs se soient passés l'ultime mot d'ordre puisque l'on bénéficiera de pas moins de trois offres allant dans ce sens. On commence avec Eidos Interactive, qui propose le premier épisode de Tomb Raider (action/aventure), Gex contre le Dr Rez (plates-formes), Firestorm Thunderhawk 2 (shoot) et Warzone 2100 (stratégie temps réel). Au moment où vous lirez ces lignes, vous pourrez déjà trouver ces softs pour la modique somme de 99 francs dans les boutiques spécialisées, sous la dénomination « Ricochet ». Inutile de vous parler de Tomb Raider. Sachez que Gex est un jeu de plate-forme distrayant et bien réalisé, que Firestorm est un semblant de simulation d'hélicoptère et que Warzone 2100 est un jeu de stratégie d'une très grande richesse. Nous vous recommandons particulièrement ce dernier, surtout au regard de son prix. Vous ne le regretterez pas.



UNE PLÉTHORE DE PETITS PRIX

On passe ensuite du côté de chez Sony et de sa fameuse gamme Platinum à 149 francs. On pourra se procurer à ce prix Final Fantasy VIII (aventure), Tarzan (plates-formes) et Cool Boarders III (snow). Inutile de préciser qu'un Final Fantasy à ce prix est un indispensable. En outre, alors que Tarzan vient de sortir en cassette vidéo et DVD, il y a fort à parier que votre petit frère/cousin/chien ou petite sœur vous demande rapidement ce titre en outre amusant et bien réalisé. Encore dans cette tranche de prix, Electronic Arts nous ressortira NFS Road Challenge (course) et Medal of Honor (Doom-like). Alors que la suite de Medal of Honor arrive en novembre, on ne résistera pas au plaisir de ce premier opus d'un jeu brillamment réalisé par les studios de la Dreamworks Interactive. Dans la gamme Budget, ce même éditeur vous fera goûter (ou regoûter) pour 99 francs à des titres tels que Croc (plates-formes), Road Rash (course), Moto Racer (course), 007 Demain ne Meurt Jamais (action), Street Skater (skate) et Sled Storm (course de motoneiges). Pour finir, chez Codemasters TOCA 2 (course) passe en Platinum, ce qui en d'autres termes signifie que vous le trouverez désormais à 149 francs. Si ce n'est pas une bonne nouvelle ça, je me fais curé chez les Thaïlandaises !

Ambi Pur Car

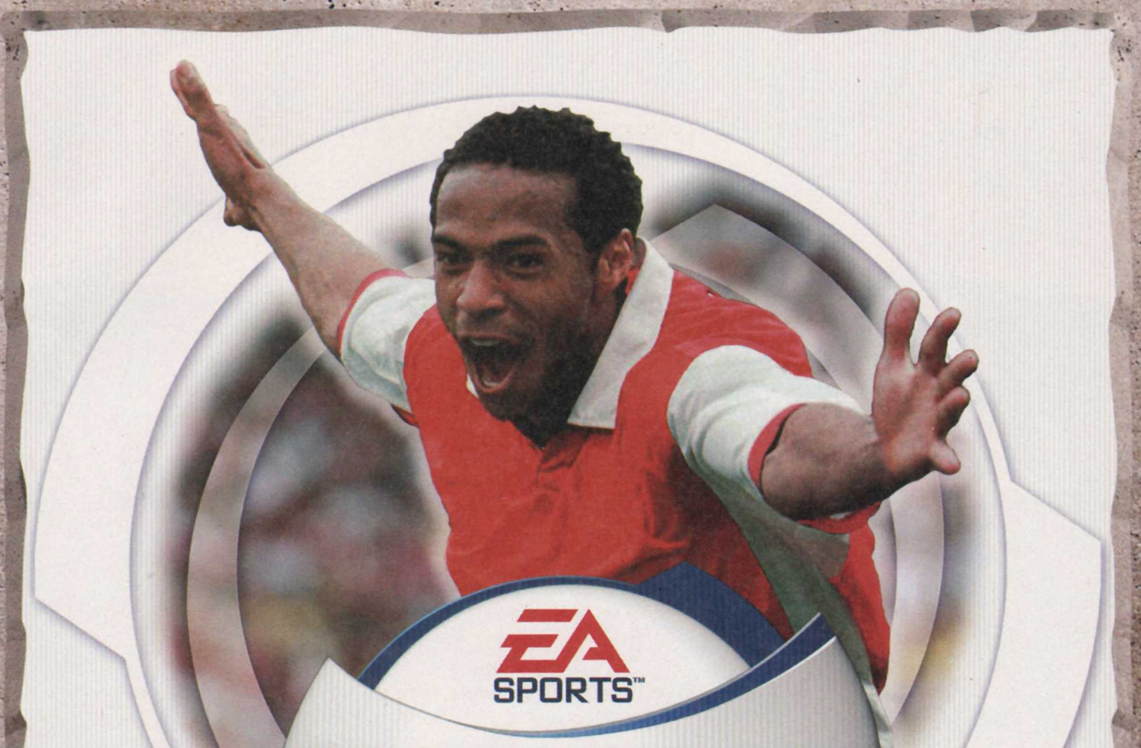
Le parfum de votre voiture

Ambi-Pur Car est le premier diffuseur de parfum pour voiture avec des fragrances raffinées et discrètes.
Il a tout pour vous séduire : efficacité parfumante constante et intensité réglable.
Il se décline en ***3 parfums* inédits*** *à choisir selon vos envies :*
Vanilla Bouquet, ***Aqua*** *et* ***After-Tabacco***.

**Parfums de synthèse.*

Disponible en diffuseur et en recharge en grandes surfaces, au rayon Produits d'entretien.

IMPARABILIS CANONUS



PLONGEZ AU CŒUR DU FOOTBALL ! FIFA 2001 VOUS INVITE À PARTICIPER AUX MATCHES DE FOOTBALL COMME SI VOUS ÉTIEZ SUR LA PELOUSE. SORTEZ DU TUNNEL DES VESTIAIRES, OBSERVEZ L'ANIMATION DU BANC DE TOUCHE,

ÉCOUTEZ LES JOUEURS SE PARLER PENDANT LE MATCH, LES SUPPORTERS HURLER LEUR JOIE ET CHANTER LEUR VICTOIRE ... AVEC FIFA 2001, VOUS AVEZ RENDEZ-VOUS AVEC LA MEILLEURE SIMULATION DE FOOTBALL. À VOUS D'ÊTRE À LA HAUTEUR ! ...

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

WWW.EASPORTS.COM

PlayStation 2

PC CD

© 2000 Electronic Arts Inc. Electronic Arts and EA SPORTS are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. In the U.S and/or in other countries. All rights reserved
Major League Soccer © 2000 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are propietary rights of Major League Soccer, L.L.C. All rights reserved. ©1977 FIFA TM Official FIFA Licensed product. Formula One and F1 are trademarks of the Formula One group of companies. An official product of the F1A Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited. Official NHL and NHLPA® licensed product. © 2000 NHL. © 2000 NBA Properties, Inc. The name of Tiger Woods and the "Tiger Woods" logo are the trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of Tiger Woods. PGA TOUR is a trademark owned by PGA TOUR, INC. and used by permission. All rights reserved.
PlayStation® and the PlayStation® logo are registered trademarks and PlayStation® 2 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
All trademarks are the property of their respective owners

MAXIMUS PLAYSTATION® 2

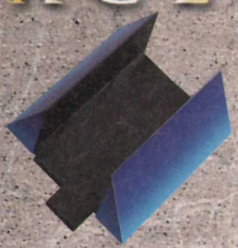
DÉCOUVREZ DÈS AUJOURD'HUI LA TOUTE NOUVELLE GAMME EA SPORTS SUR PLAYSTATION® 2.
DES SPORTIFS ET DES ACTIONS PLUS VRAIS QUE NATURE,
UN RÉALISME À COUPER LE SOUFFLE, UNE VITESSE INCROYABLE,
UNE IMPRESSION DE VÉRITÉ JAMAIS ÉGALÉE !

SORTIE 24 NOVEMBRE 2000

NOV. 2000 | DÉC. 2000 | DEC. 2000 | JANV. 2001 | JANV. 2001

SORTIE FIN D'ANNÉE

EXCLUSIS OFFERTAS



APPELEZ AU
08 92 68 80 65

POUR RÉSERVER
EN AVANT-PREMIÈRE VOS JEUX
ELECTRONIC ARTS PLAYSTATION® 2
ET RECEVOIR
L'UN DE CES 2 ACCESSOIRES
INCONTOURNABLES DE
LA FUTURE PLAYSTATION® 2

1 JEU RÉSERVÉ
avant le 24 novembre 2000
=
1 SUPPORT PlayStation® 2 OFFERT*

2 JEUX RÉSERVÉS
avant le 24 novembre 2000
=
1 TÉLÉCOMMANDE FONCTION DVD OFFERTE*

Photos non contractuelles.

* Pour bénéficier de ces offres exclusives et réserver votre ou vos jeux ELECTRONIC ARTS PlayStation® 2, appelez le 08 92 68 80 65 avant le 24 novembre 2000. Vous recevrez par retour de courrier le coupon-cadeau à valoir après l'achat de votre ou vos jeux ELECTRONIC ARTS PlayStation® 2. Votre cadeau vous sera expédié à domicile contre l'envoi des preuves d'achat ELECTRONIC ARTS PlayStation® 2.
Offre non cumulable - 1 seul coupon par foyer (même nom, même adresse) - Valable jusqu'au 24/11/2000, cachet de la Poste faisant foi.

RCS ELECTRONIC ARTS LYON 391 974 748

KENGO MASTER OF BUSHIDO

L'HONNEUR DU SAMOURAÏ

Editeur : Crave Entertainment - Disponible en 2001

Développeur : Lightweight (Japon)

Réalisé par les créateurs du génial Bushido Blade, Kengo devrait être un jeu évènement sur PlayStation 2.

Des décors en 3D qui s'annoncent fabuleux.

Le Kendo est une discipline japonaise ancestrale qui correspond à l'art du maniement du sabre. Les combats qui en découlaient ont fait partie intégrante de la culture nippone jusqu'à la fin du 19e siècle. Bien plus que des duels, ces combats mêlaient, art, tradition et honneur. Grâce à la puissance de la PlayStation 2, toutes ces sensations pourront bientôt être visibles sur nos téléviseurs.

UN JEU DE COMBAT INTELLIGENT

Il y a quelques années, Lightweight, s'était fait remarquer pour ses jeux de combat hors-normes, qui contrairement à un Tekken ou à un Street Fighter où le matraquage de boutons est presque exigé, demandaient une stratégie de jeu à toute épreuve. Bushido Blade 1 et 2 font partie de ces titres difficiles d'accès, qui demandent une connaissance complète de tous les coups. A tel point que cela peut en rebuter plus d'un, mais une fois que l'on maîtrise la technique, le plaisir devient extraordinaire. A ce moment-là, on parlait de véritable simulation de combat de sabre, car les affrontements pouvaient aller de cinq secondes à plusieurs minutes selon la précision des coups. Pour Kengo, Lightweight reprend la formule qui a fait le succès des Bushido Blade tout en profitant des possibilités qu'offre la PlayStation 2 afin d'inclure d'autres éléments qui viennent augmenter l'intensité de la simulation.

UNE QUESTION D'HONNEUR

Un des problèmes des Bushidos venait du peu d'intérêt du mode Un Joueur. Dans cette nouvelle production, le problème trouve sa solution puisqu'un mode Carrière qui permet d'avancer dans le tournoi en augmentant les capacités de son combattant a été inclus. Plus on avance dans le jeu, plus le personnage gagne en force, en technique et en honneur. A ce sujet, l'honneur joue un rôle primordial, grâce à un système de décoration, le combattant sera plus ou moins respecté et cela se ressentira pendant le jeu. Par exemple, il refusera de se battre si son honneur est en jeu (pas le droit de frapper un homme à terre par exemple).

16 personnages, plus quelques-uns de cachés.

Lightweight : le poids-lourd de Square

A l'avènement de la PlayStation, l'éditeur japonais Square ne développait que des RPG. Pour remédier à ce manque de diversification et ajouter des jeux de sport, de combat ou de tir dans son catalogue, une multitude de sociétés de développement furent alors créées. De cette restructuration ont découlé des studios satellites travaillant en étroite collaboration avec Square, comme Dream Factory (Tobal et Eirgheiz), Escape (Driving Emotion Type-S) et bien sûr Lightweight responsable de Bushido Blade 1 et 2. Cette série se démarque de tous les autres jeux de combat grâce à son style technique hyper-développé que l'on ne retrouve nulle part ailleurs. Des deux épisodes parus au Japon, seul le premier est venu officiellement jusqu'à nous et n'a injustement eu que peu de succès. C'est d'ailleurs ce manque de réussite qui a provoqué l'annulation de sa suite en Europe. Malgré tout, la série compte encore des fans dans le monde entier qui attendent impatiemment la sortie de Kengo.

Une autre innovation vient de l'apparition du « Ki », une sorte de gestion de l'esprit dont dépend la force des attaques pendant le combat. Plus on attaque sans réfléchir, moins l'esprit augmente car l'impatience et la précipitation l'en empêchent. Dans le même genre, si on dépense trop d'énergie dans des attaques stériles, les forces viennent à manquer et on se retrouve à la merci de l'adversaire. Même si dans ce cas de figure, il reste encore les mouvements « de la dernière chance » qui permettent de porter une attaque ultime.

Des dojos seront là pour entraîner le joueur et lui permettre de développer ses capacités comme il le souhaite. On pourra améliorer le timing, l'intuition, la concentration, l'endurance et la précision du combattant, puis sauvegarder ses caractéristiques afin de les utiliser dans les modes Deux Joueurs et Tournoi. L'autre force vient du fait que le nombre de coups des joueurs n'est pas figé. On a la possibilité de les customiser afin de créer ces propres attaques, contres et esquives. Une fois de plus, cette amélioration dépend du combattant et de ses aptitudes, mais aussi de l'arme qu'il utilise. Au total, on disposera de plus de vingt personnages et d'une dizaine d'armes différentes qui permettront de créer une infinité de coups spécifiques.

Prévu au départ sur PS one, le développement a finalement été transféré sur PlayStation 2 afin d'apporter un niveau de graphisme jamais approché dans un Bushido Blade. Les décors seront plus riches et étendus que jamais. Les développeurs ont également fourni un gros travail sur le son (bruit des armes, bruits naturels) afin de renforcer l'immersion du joueur. Un titre que nous allons suivre de près, soyez-en sûr.

Remarquez la réflection sur le plancher ainsi que la lumière qui provient des fenêtres.

"C'est pas les Anglais qui ont brûlé Jeanne la Pucelle... C'est moi." LE BOURREAU
(51 VICTOIRES, 4 DÉFAITES)

AGE of EMPIRES II
JOUABLE EN RESEAU SUR
GOA

www.goa.com

RCS Paris B 414 948 869
Age of Empires 2 © Microsoft

Par Julien Chièze

THE BOUNCER

LE PROCHAIN CHEF-D'ŒUVRE DE SQUARE

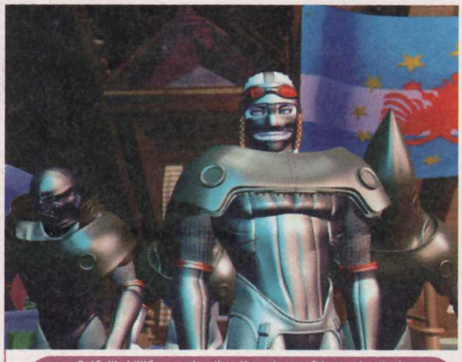
Editeur : Square Europe - Développeur : Square (Japon)

Disponible début 2001

Bien plus impressionnant et novateur qu'un Tekken Tag Tournament, The Bouncer avait été la véritable attraction du Tokyo Game Show 99, premier salon accueillant la PlayStation 2. Depuis, douze longs mois se sont écoulés et le titre de Square reste toujours aussi mystérieux.

Quelque vidéos présentées lors de l'E3 en mai dernier auront suffit à raviver une curiosité un peu émoussée faute de nouvelles informations, alors qu'une première version jouable se fait toujours attendre. Pourtant, ce désagréable sentiment de frustration devrait bientôt laisser place à la passion des premières parties. En effet, la sortie de The Bouncer est annoncée comme imminente au Japon... et aux Etats-Unis. Première révélation, le jeu devrait effectivement sortir simultanément dans les deux pays pour une raison fort simple : à l'image des films DVD, The Bouncer comportera un choix de langue et de sous-titrage ! Ainsi à Noël, une seule et même version suffira au bonheur des Japonais et Américains, tandis que nous autres Européens devront encore patienter jusqu'au début 2001.

Le degré de détail de certaines scènes laisse tout simplement pantois.



Doté d'habilités surnaturelles, Mugestu possède aussi un look à faire rougir Jean-Paul Gaultier.

DOMINIQUE, LA PETITE FAIBLESSE QUI LES PERDRA

L'histoire prend place dans une cité futuriste encore inconnue où la multinationale Mikado étend son emprise. L'ordre est strict et le totalitarisme pointe le bout de son nez un peu partout sauf dans les quartiers plus populaires où les bars, véritables refuges pour les anti-Mikado, pullulent. C'est dans l'un de ceci, que Sion Barzahd, Volt Krueger et Kou Leifoh, trois énergiques videurs passent leurs nuits avant qu'une jeune fille nommée Dominique Cross ne vienne chambouler à jamais leur existence. Trouvée inconsciente dans la rue par Sion, Dominique est en effet devenue petit à petit la mascotte du bar jusqu'au jour où un commando des Mikado kidnappa violemment la fillette. Comment expliquer ce rapt sauvage ? Pourquoi s'en prendre à Dominique, une fille à l'allure si innocente ? Autant de questions que les trois héros ne se poseront pas longtemps, préférant partir immédiatement à la recherche de leur protégée. Dès lors le jeu s'articulera autour de phases narratives et séquences d'action particulièrement impressionnantes.

Tout débute par l'enlèvement musclé de la jeune Dominique.

TOUT POUR PLAIRE

Aux commandes de cette superproduction signée Square et Dream Factory (Tobal), vous retrouvez les talents de Tetsuya Nomura (designer entre autres des personnages de Final Fantasy VII et VIII), mais aussi de nombreux collaborateurs de la série des Final Fantasy. Pourtant The Bouncer n'est pas à proprement parler un jeu de rôle, Square parlant plutôt de jeu de rôle/action. Les combats devraient donc se dérouler en temps réel et proposer une grande interaction avec le décor. Il serait d'ailleurs possible de changer à tout moment de héros, cha-

Superbe mais redoutable, Echidna dirige d'une main de fer le groupe Mikado.

cun possédant des habilités propres. En outre, d'après Takashi Tokita, superviseur du jeu, un nouveau système baptisé « active character select » permettrait même de faire évoluer les cut scenes en temps réel et en fonction du personnage choisi. Par exemple, si vous incarnez Volt au cours de l'aventure vous ne pourrez entendre la conversation téléphonique de Kou. Alors que si aviez sélectionné ce personnage, les angles de caméra se seraient adaptés à la situation et vous en auraient appris plus sur le scénario. Ainsi en attendant de pouvoir enfin mettre la main sur une version jouable, The Bouncer et ses graphismes de toute beauté n'en finissent pas de faire saliver. Si Square parvient à éviter le piège du vulgaire jeu de combat scénarisé, alors dans ce cas la PlayStation 2 pourrait accueillir fièrement l'un de ses tout premiers chef-d'œuvre. Patience.

Une histoire ancienne

Beauté fatale, Echidna ne cessera de vous harceler. Remarquez si on se réfère à la mythologie grecque, Echidna (ou plus précisément Echydna en grec) existait déjà et ressemblait à une lamie, c'est-à-dire qu'elle possédait un corps de serpent et un buste de femme. Elle était fille de Chrysaor, lui-même fils de Méduse, ce qui expliquerait d'ailleurs peut être la coiffure assez étonnante de la belle. Le problème avec Echydna c'est qu'elle ne pouvait s'empêcher de dévorer tous ceux qui passaient, ce qui finit par agacer les dieux qui la bannirent en Syrie, où elle s'accoupla avec le dieu Typhon. Pour vous donner un aperçu de sa descendance, elle donna naissance à Orcus (la mort, chez les étrusques), Cerbère, l'hydre de Lerne, la chimère, le sphinx, le lion de Némée,... Et là tout de suite on comprend mieux pourquoi, bien que sexy, ce personnage n'inspire pas trop confiance.

Par Xavier Brun

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

ÇA ROULE POUR LES SPORTS EXTRÊMES

Editeur : Activision - Développeur : Runecraft (U.S.A.) - Disponible en novembre 2000

Les stars se prêtent aux jeux vidéo, ou du moins prêtent leur nom. Après Barbie toi ma Star, c'est au tour de Mat Hoffman de nous dévoiler son jeu homonyme. Mat Hoffman, c'est tout l'univers du BMX, ces vélos dédiés aux acrobaties. Un titre prévu pour novembre alors que Dave Mirra se propose dès ce mois-ci de nous faire découvrir ses sensations à deux roues...

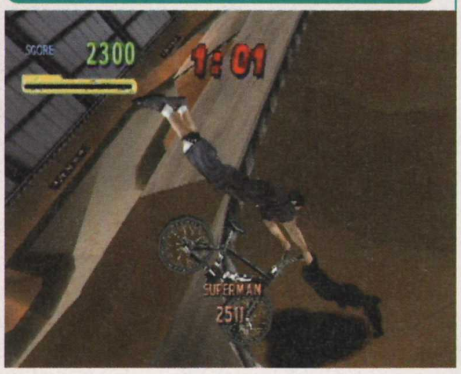
Les sports alternatifs arrivent en force en cette fin d'année 2000, avec des jeux de skate « en veux-tu en voilà ». Grind Session ou le deuxième volet des cabrioles de Tony Hawk, sur sa bonne vieille planche à roulettes ultra-solide, sont là pour le prouver. Eh oui, l'an 2000 tire doucement à sa fin, déjà et fort heureusement me direz-vous, on nous a assez bourrés le mou avec. Maintenant, c'est au tour du nouveau millénaire de pointer à l'horizon pour le plus grand bonheur des devins de pacotilles et de ces escrocs extralucides ! Dans le même temps, Activision se lance sur le terrain des deux roues à pédales, un titre qui aura nettement plus d'intérêt que ces prédictions foireuses auxquelles nous allons avoir droit prochainement. Aujourd'hui, c'est Mat Hoffman, le gars le plus titré de sa catégorie (9 titres de Champion du Monde en Rampe) et son BMX, qui fait la nique à Dave Mirra alias « Miracle Boy » (voir travelling Dave Mirra Freestyle BMX). A l'heure actuelle, on ne connaît pas encore le contenu exact du jeu, mais les sensations fortes devraient être au rendez-vous.

Les rideurs s'envolent carrément à des hauteurs démentes.

TONY HOFFMAN ET MAT HAWK

Un seul niveau sur rampe en indoor était jouable sur la version bêta qui nous est parvenue. Cependant, 4 modes devraient être disponibles : Tête-à-tête, Carrière, Freeride et enfin un Editeur de circuits pour les inconditionnels. Reprenant le moteur 3D de Tony Hawk's Skateboarding, Mat Hoffman's Pro BMX révèle déjà son lot d'atouts : une modélisation correcte des vélos et des personnages (8 au total), une animation fluide et une motion capture qui semble être à la hauteur des espérances des aficionados. Tous les tricks de folie (grind, superman, nac-nac, 720...) seront de la partie pour permettre de faire des runs d'enfer pendant les 2 minutes imparties. Comme d'habitude, pour ce genre de sport, plus les figures seront réalisées avec un maximum de prise de risque, plus le compteur de point augmentera. Pour les plus expérimentés et ceux qui ne se contentent pas de tricks de base, des bonus sont répartis à des endroits névralgiques. Malgré tout, certaines faiblesses sont d'ores et déjà visibles : la réalisation de figures assez facile, en appuyant sur n'importe quelle touche, quelle que soit la position adoptée, grinder comme un fou sur une longueur surréaliste ou encore atteindre des hauteurs vertigineuses. Gageons que ces défauts seront corrigés, que le mode Carrière adopte un système de progression novateur (challenges, par exemple) et que les environnements soient diversifiés. Mais laissons le temps faire son œuvre et faisons confiance à Activision qui connaît son sujet.

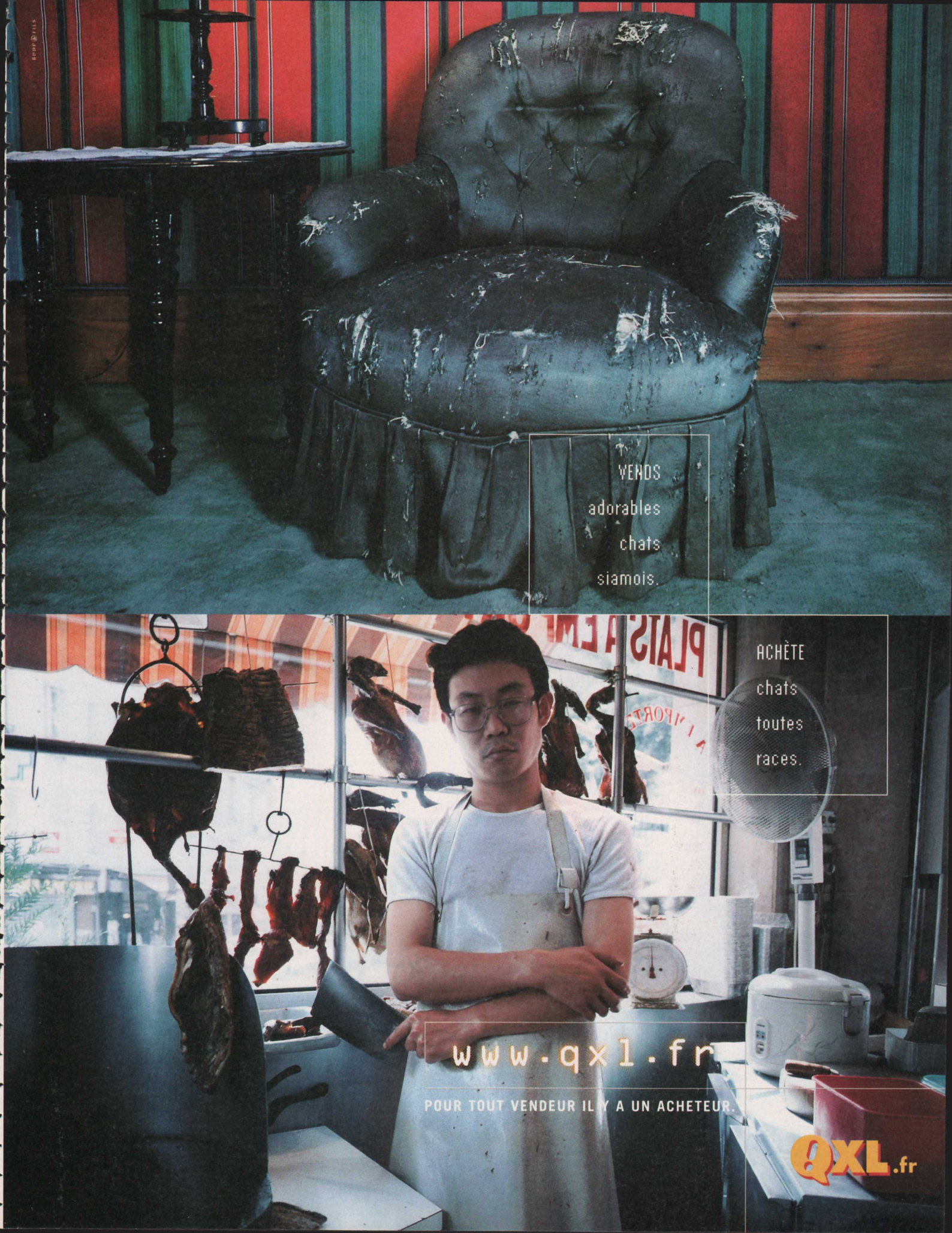
Attention, la réception risque d'être rude.



Les « grind » ne sont pas réalistes et nettement trop longs.

Star à la barre

Les jeux vidéo basés sur le sport avec comme personnage principal la légende vivante de la discipline en question se multiplient. Après le succès de Tony Hawk's Skateboarding, difficile pour Activision de passer à côté d'un second volet, et de nouveaux titres comme Mat Hoffman's Pro BMX. Mat en personne participe au développement du jeu en donnant son avis d'expert sur les aspects techniques (tricks, animation, réalisme). Aurait-il comme ambition de claquer le beignet à monsieur Tony Hawk ? Au fait, pendant que j'y pense, BMX signifie : Bicycle Moto Cross (croix en français). Voilà, c'était la seconde culturelle ! Pour en savoir plus : http//www.activision.com


VENDS
adorables
chats
siamois.
ACHÈTE
chats
toutes
races.
www.qxl.fr
POUR TOUT VENDEUR IL Y A UN ACHETEUR.
QXL.fr

Par Julien Chièze

LA PS ONE SOUS TOUTES LES COUTURES

L'actualité de ce début octobre s'appelle PS one. Une nouvelle console qui n'en est pas vraiment une mais dont le look nous a tous fait craquer. L'occasion de pouvoir, dès la sortie de l'écran en 2001, jouer tranquillement à tous vos jeux PlayStation, assis sur la banquette arrière de la voiture. Ne reste qu'à trouver le chauffeur. Mais au fait, ce n'est pas Madame qui disait adorer conduire ? S'il s'agit de faire une heureuse...

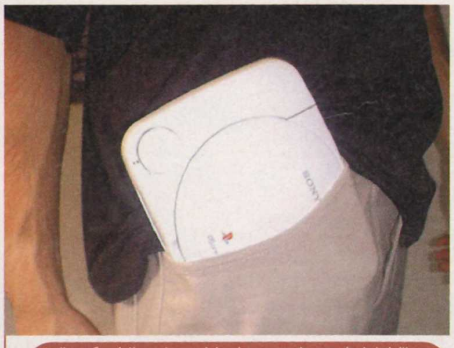
La PS one offre un visage tout en rondeur souligné par des couleurs douces.

Outre l'indispensable emplacement du CD aucune place n'a été gaspillée.

En attendant la sortie de la PlayStation 2 (le 24 novembre prochain), Sony s'apprête à commercialiser une autre console. Dans le fond, il ne s'agit pas vraiment d'une nouvelle console à proprement parler, mais plutôt d'une évolution de la PlayStation. Après plus de cinq années de loyaux services et quelques 73 millions d'unités écoulées dans le monde, les designers de Sony ont donc décidé d'offrir une cure de jouvence à notre bon vieux pavé grisonnant. Ainsi la petite PS one est née. Ses premiers pas, la jeune console les a effectués avec un certain succès au Japon, le 7 juillet dernier. Chez nous la PS one est disponible depuis le vendredi 29 septembre pour un prix identique à celui de la PlayStation, soit 790 francs. A partir de cette date, tous les stocks de Play 1 auront normalement été épuisés et vous ne pourrez plus trouver que la PS one. Croyez-nous, bien que la PS one n'améliore aucune capacité de la PlayStation originale, vous ne perdez rien au change bien au contraire. Si le design peut être considéré comme un véritable art, alors les designers de Sony sont des artistes. Apprêtez-vous à craquer.

D'ALLÉCHANTES MENSURATIONS

Sur ces deux pages, outre le charmant minois de la PS one, vous découvrirez quelques comparatifs visuels afin de mieux vous rendre compte de la carrure de la belle. Premier avantage de cette console, le gain de place comparé à la PlayStation reste assez sidérant. 19, 3 centimètres de long. 14,4 centimètres de large et 3,8 centimètres de hauteur... voici les impressionnantes mensurations de la PS one. Une réduction d'un tiers par rapport à la taille de la Play 1 originale, autant dire qu'il ne reste plus que l'essentiel. Une épuration semblait donc primordiale et il n'est pas étonnant de remar-



Une présentation qui permet de mieux se rendre compte de la taille réelle de la PS one.

quer que certains éléments ont définitivement été abandonnés. Ainsi le bouton RESET disparaît, tout comme le port link d'ailleurs. Autre changement de poids, l'alimentation n'est désormais plus ancrée au cœur de la console mais devient externe. Résultat immédiat un gain d'espace mais aussi de poids particulièrement conséquent. Pour les mordus des détails, la PS one ne pèse plus que 550 grammes, contre 1,2 kilo pour la PlayStation et 2,1 kilos pour la PlayStation 2. Une différence qui prendra toute son ampleur à l'approche de la seconde partie du plan concocté par Sony pour cette console.

LA PSONE RESSUSCITE LA PLAYSTATION

Pour le moment, bien que particulièrement compacte, la PS one n'en reste pas moins une console transportable, mais pas encore réellement portable. D'éventuelles comparaisons avec la Game Boy de Nintendo ne sont donc pas encore d'actualité. Pourtant, d'ici quelques mois, nous pourrions assister à une certaine évolution de la situation. En effet, la PS one est amenée à grandir, puis à devenir une console résolument indépendante, délaissant progressivement la formule consacrée de « console de salon ». A cela deux raisons principales. Tout d'abord un écran LCD sera commercialisé au Printemps 2001 au Japon. Un écran exclusivement conçu pour la PS one et qui viendra se connecter au dos de la machine. Les ports sont d'ailleurs déjà visibles derrière le capot du lecteur CD. Ensuite, un câble permettant de brancher sa console (aussi bien PSone, PlayStation ou PlayStation 2) à un téléphone portable sera disponible dès cet hiver au Japon. Cette nouvelle fonctionnalité élargira la communauté de joueurs PlayStation en permettant d'accéder à l'ère du loisir numérique on-line. Grâce à votre portable, vous pourrez alors télécharger des informations, des jeux ou toutes formes de divertissements numériques. Comme d'habitude, nous ne savons pas encore exactement dans combien de temps ces applications seront vraiment accessibles en Europe, mais au cours d'une rencontre lors de l'ECTS à Londres, Chris Deering (président de Sony Europe) nous a confirmé qu'il s'agissait de l'une des priorités de sa société. Croisons les doigts donc. Un écran, une connexion au Net, finalement il ne restera plus qu'à trouver un moyen d'alimenter convenablement la PS one pour la rendre enfin réellement « portable ». Dans ce domaine, sachez qu'un adaptateur allume-cigares permettra déjà le jeu en voiture et que, toujours d'après Sony, dans les laboratoires du constructeur des recherches sont actuellement menées sur une nouvelle technologie de batterie surpuissante. Le futur s'annonce donc radieux pour cette console qui bien qu'initialement dédiée aux plus jeunes, devrait aussi convaincre un large public attiré par un design élégant et un encombrement limité. Le plus fort dans l'histoire reste qu'avec ce coup foncièrement marketing (la volonté de Sony est de repositionner la PlayStation vers un public plus jeune avant l'arrivée de la PlayStation 2), le constructeur nippon va probablement réussir à faire acheter à certains deux fois la même console. C'est un peu rageant dans le fond, mais comment ne pas succomber aux charmes de la PS one. Petite, transportable, aux courbes harmonieuses… c'est une certitude, cette console est tout simplement magnifique.

Plus mignonne, plus petite, moins terne, la PSone remplacera rapidement la PlayStation dans le cœur des joueurs.

La manette de la première PlayStation est compatible avec sa petite sœur.

A nouvelle machine, nouveau packaging. Un style très épuré qui met en valeur les logos PlayStation.

SOLUTION DE SPIDER-MAN

3615 Cheat
2,21F/mn
Astuces, codes & solutions pour les jeux vidéo. Tous les jeux vidéo !

SOLUTION DE KOUDELKA

Ce jeu-ci consiste à pousser les boules dans des sortes de buts aux quatre coins du niveau.

De même que pour les personnages, les décors reprennent bien entendu ce que nous connaissons si bien.

CRASH BASH

Editeur : Sony C.E. - Developpeur : Eurocom (GB)

Disponible en décembre 2000

QUAND Y'EN A PLUS Y'EN A ENCORE

Naughty Dog l'avait dit : nous ne ferons plus de jeu Crash Bandicoot. Mais le stupide animal n'allait pas faire ses adieux aussi facilement à Sony !

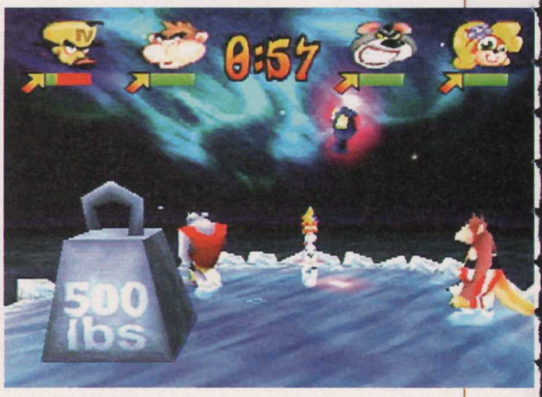
Eurocom, pro de la licence

Eurocom n'en est pas à son coup d'essai. C'est à eux que l'on doit des titres comme le récent Tarzan inspiré du long métrage de Disney. Juste avant, il y avait eu le sympathique Hercule, lui aussi inspiré du dessin animé du même nom. War Gods (beurk) ou Mortal Kombat 4 (argl) sont aussi sortis de ces studios britanniques. Espérons que ce Crash Bash sera plutôt du calibre d'un Tarzan que de celui d'un War Gods. On espère aussi que Naughty Dog veille de près à la réalisation de ce titre. Saborder une aventure de Crash serait un scandale inacceptable.
Sur le net : www.eurodltd.co.uk

Tout est affaire de licence. Celui qui a le précieux papier peut décider du sort du personnage, c'est aussi simple que ça, et Crash Bandicoot reviendra donc par la résurrection de Madame Licence, dans un nouveau jeu tout à fait en marge des précédents, comme Crash Team Racing s'était distingué de la plate-forme qui dominait auparavant la saga. Cette fois, l'inspiration est venue d'ailleurs, voire de la concurrence… de Nintendo pour vous dire le fond de ma pensée. Un titre qui fait en effet penser fortement à leur Mario Party, si ce n'est que Crash Bash promet un gameplay bien plus tactique.

OUI, OUI, MAIS C'EST QUOI ALORS ?

Des tas de jeux dans le jeu. C'est de cette idée simple que Crash Bash se rapproche le plus. En effet, il ne s'agit plus d'un seul titre, à classer dans une catégorie bien définie, mais plutôt de la réunion d'un tas de petits jeux, souvent assez débiles et particulièrement funs, comme autant d'épreuves aux gameplays variés. D'un de ces jeux à l'autre, le but change, les contrôles changent, les tactiques changent. Il s'agira tantôt de pousser ses adversaires en dehors des limites d'un iceberg bien glissant, flottant chaotiquement sur l'eau, tantôt de peindre un échiquier à ses couleurs tout en empêchant les autres de le faire, etc. En tout, c'est une quinzaine de jeux qui sont prévus, chacun proposant 2 variantes (l'une souvent plus difficile que l'autre). Pour le coup de l'Iceberg, par exemple, la variante sera tout simplement que le bloc de glace fond petit à petit, réduisant d'autant le terrain de jeu… Tout cela devient d'autant plus intéressant sachant que de nombreux personnages de l'univers de Crash seront à incarner, et que chacun a des caractéristiques différentes : plus rapide, plus fort, sautant plus haut, etc. Du coup, certains personnages sont favorisés ou défavorisés pour certaines épreuves !



Mais le véritable intérêt du jeu réside définitivement dans l'utilisation d'un multi-tap, pour réunir quatre compétiteurs humains. On devine en effet en ce Crash nouveau le potentiel multi-joueurs de titres aussi mythiques que Bomberman, par exemple, petits jeux qui n'avaient l'air de rien comme ça, mais maintenaient les joueurs enchaînés à la manette pendant de longues heures d'un affrontement, sur fond d'éclats de rires. Avec des niveaux cachés, et une réalisation qui au vu des premiers écrans paraît tout à fait à la hauteur des hits précédents, nous attendons ce Crash-ci avec le même enthousiasme que s'il était né d'Andy Gavin et Jason Rubin, les créateurs de Crash Bandicoot. De toute façon, ils doivent sans doute veiller au grain…

ALERTE !

PLUS QUE 120 JOURS* POUR FAIRE SON CHOIX !

3 DVD achetés = 1 DVD OFFERT*

du 4 octobre 2000 au 10 février 2001
sur plus de 150 titres Warner

*Offre valable pour l'achat de 3 DVD portant l'offre entre le 4 octobre 2000 et le 10 février 2001 dans le même magasin. Le DVD offert est à choisir parmi les 10 best-sellers Warner suivants : Wild Wild West, Payback, L'Arme Fatale 4, L'Associé du Diable, Jugé Coupable, Vous Avez un Message, Meurtre Parfait, La Cité des Anges, Chapeau Melon et Bottes de Cuir et L.A. Confidential.

DVD VIDEO

LE FUTUR DE VOTRE COLLECTION COMMENCE AUJOURD'HUI

WARNER HOME VIDEO

FKDB

Par Julien Hubert

La modélisation laisse à désirer, pour un jeu de cette envergure.

Les cinématiques sont magnifiques.

Un paisible village bien classique, représenté comme dans FFVII.

Le point d'exclamation vous indique qu'il est possible d'interagir avec un élément du décor. Bien vu.

LEGEND OF DRAGOON

Editeur : SCEE - Developpeur : SCE (Japon)

Disponible en novembre 2000

N'EST PAS FF QUI VEUT !

Il a la couleur et la saveur d'un Final Fantasy mais ce n'est pas un Final Fantasy. Un nouveau jeu de rôle arrive pour la fin d'année afin de satisfaire les fans adeptes d'aventures de longue haleine.

Le début de l'aventure nous a semblé extrêmement linéaire... Espérons qu'une certaine liberté s'installe ensuite.

Sur ce coup, l'ambition de Sony fut sans aucun doute possible d'imiter la formule Final Fantasy, de proposer un jeu similaire, histoire de s'assurer un gros succès, en profitant du très large public ayant déjà apprécié la grande saga de Square... En fait, le géant nippon a même débauché pour l'occasion quelques-uns des principaux auteurs du septième épisode de Final Fantasy. Oui, du « septième », vous avez bien lu. Car le développement de Legend of Dragoon a commencé depuis plus de trois ans ! Un projet de grande envergure, donc, auquel Sony a laissé bien du temps pour obtenir un résultat convaincant... En tout cas, si vous avez joué à FFVII, il ne vous faudra pas plus de quelques petites minutes pour trouver vos marques. Du déroulement du jeu à la représentation de ses différentes phases, tout fait penser au « million seller » de Square. Vos petits personnages, modélisés en 3D, évoluent dans de magnifiques décors pré-calculés, les combats entièrement en 3D s'enclenchent au hasard et se déroulent au tour par tour... Bref, on croirait jouer à un nouvel épisode de la série.

UNE BÊTE COPIE ?

Heureusement, Legend of Dragoon innove et se démarque sur certains points... A commencer par le système de combat. Vous commencerez l'aventure avec un seul personnage, mais d'autres héros viendront se joindre à vous rapidement. Durant chaque tour, vos personnages pourront attaquer, défendre, utiliser un objet ou fuir. Les attaques simples fonctionnent un peu comme celles de Vagrant Story, puisqu'elles feront appel à votre sens du timing... Si vous choisissez cette option, vos réflexes vous permettront, grâce à un système de carrés qui se referment les uns sur les autres, d'enchaîner plusieurs coups à la suite. Au début du jeu, vous ne posséderez qu'une simple combo de deux coups, mais vous en apprendrez d'autres en montant de niveau d'expérience. Là ou les choses se compliquent, c'est quand les monstres ripostent au beau milieu de l'un de vos enchaînements ! Là, il faudra ajouter un coup de timing supplémentaire, mais avec un autre bouton. Sympa. Autre élément rendant les combats assez vivants : les objets magiques dits « multiplicateurs ». Lorsque vous envoyez ces derniers sur vos ennemis, vous pourrez augmenter considérablement les dégâts en tapotant comme un forcené sur le bouton croix de la manette ! L'option de défense vous permet quant à elle de parer un coup à venir, bien sûr, mais aussi de récupérer des HP (points de vie)... Une bonne idée de plus. Bref, tout commence bien dans le jeu, tout a l'air bien sur le papier, mais Legend of Dragoon s'annonce tout de même bien moins réussi que son illustre modèle... Il a beau s'annoncer très, très long, son déroulement nous a donné une certaine impression de lenteur, de lourdeur. Il nous réserve peut-être certaines surprises, certaines forces cachées au-delà de longues heures de jeu... Mais ça vous ne le saurez pas tout de suite !

Techniquement à moitié en retard...

Le développement de Legend of Dragoon a commencé il y a bien longtemps. Juste après la sortie de Final Fantasy VII, pour être plus précis. A cette époque, l'exploitation des entrailles de notre bonne vieille PlayStation n'en était pas au même stade qu'aujourd'hui... C'est pourquoi vous remarquerez que, malgré l'envergure de ce projet Sony, certains aspects de la réalisation semblent avoir pris de l'âge. Car si les décors pré-calculés sont d'assez bonne facture, si les cinématiques sont vraiment magnifiques, ce n'est pas du tout le cas de la modélisation des personnages ! Un peu comme si cette étape du développement avait été traitée en tout premier lieu, trois ans avant les cinématiques ! Globalement, LoD est donc techniquement bien moins réussi que FFVIII et encore moins que FFIX (prévu pour le début 2001 chez nous).

MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports: Pure Ride™ is a trademark of THQ Inc. Radical Entertainment and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd. Game and Software © 2000 THQ Inc.

Alerte Orange

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude** *du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !*

Les Démonstrations

Tous les mercredis et samedis, dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MERCREDI 4 OCTOBRE & SAMEDI 7 OCTOBRE

KOUDELKA

Vivez une aventure grandiose dans un univers mystérieux, fantastique et infesté de zombies. Dans des décors sublimes, vos aventuriers feront preuve d'audace et de perspicacité pour déjouer les pièges des esprits malfaisants qui rôdent.

MERCREDI 11 OCTOBRE & SAMEDI 14 OCTOBRE

MOTO RACER WORLD TOUR

La référence du genre ! Sept disciplines différentes : vitesse sur piste, en ville, runs en dragsters, supercross, cross, trial et freestyle. Vous avez le choix entre des 125, des 250 et même, parfois, des 500 cm3. Les trajectoires et l'inertie des motos sont très bien reproduites, ainsi que la position des pilotes. De un à deux joueurs.

MERCREDI 18 OCTOBRE & SAMEDI 21 OCTOBRE

PARIS/MARSEILLE RACING

Roulez à toute berzingue dans les rues de Paris et de Marseille fidèlement reproduites, dans ce jeu de course pas comme les autres avec 12 voitures folkloriques, comme la 2 CV et la DS. Il ne vous reste plus qu'à éviter les radars, à détruire des barrières et à semer la police.

MERCREDI 25 OCTOBRE & SAMEDI 28 OCTOBRE

MTV SKATE BOARDING

Pour sa nouvelle gamme, MTV Sports frappe un grand coup : 20 champions de skateboard, dont les célèbres Colin McKay, Rick Howard ou le fabuleux Andy MacDonald, 25 niveaux de jeu, 60 figures à réaliser, 9 modes de jeux différents... De un à deux joueurs !

MTV PURE RIDE

Exercez vos talents aux 4 coins de la planète et effectue les figures les plus spectaculaires. Si vous n'êtes pas rassasié de poudreuse, vous pourrez créer vous-même vos parcours : 20 snowboards authentiques, une musique pour surfer cool, 6 modes de jeu, de un à deux joueurs !

Réservez-la immédiatement

avant le 7 octobre 2000 au

N° Indigo 0 820 820 720

Important !
Cette offre de réservation se termine le samedi 7 octobre.

Ne laissez pas passer cette opportunité de réserver votre PlayStation 2 !

***Tous les détails dans votre Micromania et sur* www.micromania.fr**

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte
Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux ! Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Cial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Cial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Cial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Cial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

Micromania donne la parole aux joueurs !

- *Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !*
- *Vous voulez acheter un jeu ? Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !*

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et **gratuitement** 20000 codes, astuces, soluces : MSR (DC) Tenchu 2 (PSX), Deus X (PC)...
Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Parasite Eve 2 (PSX), Ecco Le Dauphin (DC), Perfect Dark (N64)...

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

www.micromania.fr

Le site qui donne la parole aux joueurs !

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle
Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoleon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Cial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan Chapelle St-Aubin - 72650 La Chapelle St-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Cial Auchan-Pontet - Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

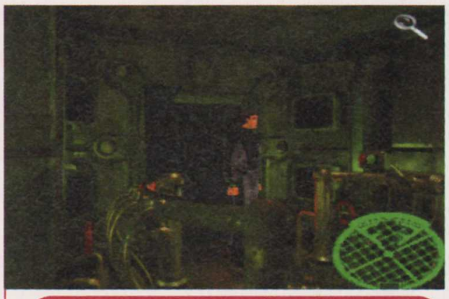
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

RETURN TO MARS

Editeur : Take Two Interactive

Développeur : Creative Reality (U.S.A.) - Disponible en novembre 2000

Malgré la différence technologique qui sépare aujourd'hui les PC et la PlayStation, certains développeurs tentent de porter leurs titres les plus « console » sur la petit boîte grise de Sony. Un pari audacieux qui pourrait s'avérer payant si le jeu en question était à la hauteur des attentes des joueurs. Ce qui n'est pas gagné.



Des graphismes très inférieurs à ceux des Resident ou de Parasite Eve 2.

Des héros vraiment peu charismatiques.

L'action de Martian Gothic se situe quelques temps après l'an 2000 et la mort violente de Paco Rabane (bouffé tout cru par ses mannequins). Une colonie de 57 terriens implantée sur la planète rouge (Vita One) a été décimée par un virus d'origine inconnue. Pour en savoir un peu plus sur les circonstances de ce drame sans précédent, la corporation initiatrice de ce gigantesque projet décide d'envoyer sur les lieux une petite équipe composée de trois personnes : un scientifique, une militaire et un informaticien. Kenzo, Karne et Mathloc ont pour consigne d'infiltrer la base et surtout de ne jamais se croiser afin d'éviter tout risque de contamination. Tin, tin, tin (musique dramatique) !

PRODUCTION DE SÉRIE B OU DE SÉRIE Z ?

Vous l'aurez tout de suite compris en zieutant rapidement les quelques photos qui ornent cette page, ce titre développé par les Creative Reality (une division de Talon Soft, me souffle-t-on, prolifique développeur sur PC) est, ce qu'on appelle dans notre jargon à nous, un Resident-like pure souche. Décors en 2D pré-calculée, personnages en 3D, angle de vue angoissants, restes d'humain en état de décomposition avancée qui font « bheuuuargl » en avançant, portes bloquées, énigmes à deux francs (trouver passe bleu pour ouvrir porte bleue)... on retrouve effectivement tous les ingrédients de ce genre lucratif qui depuis 5 ans est devenu le fief de Capcom. La petite touche d'originalité, il en faut bien une, c'est la possibilité de communiquer par radio avec ses collègues et d'alterner entre les trois protagonistes. N'oubliez pas, les héros devront travailler ensemble sans jamais se rencontrer. Sorti il y a quelques mois sur PC, Martian Gothic a plutôt été bien accueilli par la presse spécialisée qui a, semble-t-il, été séduite par le scénario et son atmosphère assez particulière. Quant à nous, on ne peut pas dire pour l'instant que cette version bêta nous ait vraiment convaincus. Visuellement, même si rien n'est tout à fait définitif, le jeu se situe très en deçà des standards établis par la série Resident Evil et plus récemment par le second volet de Parasite Eve. En effet, les décors 2D manquent singulièrement de finesse et surtout de détails, la modélisation des différents protagonistes laisse elle aussi à désirer : héros peu charismatiques, voire kitschos, anatomie très géométrique, mouvements peu naturels (votre perso' a la même démarche qu'Edina, l'héroïne d'Absolute Fabulous !)... pour le moment, n'ayons pas peur des mots, Martian Gothic a un métro de retard. Bref, la partie est loin d'être gagnée pour le titre de Creative Reality... d'autre part l'arrivée imminente d'Alone in the Dark (repoussé cependant au début 2001) risque encore de compliquer un peu plus les choses.

Une jeune équipe

Martian Gothic est le premier jeu de Creative Reality. Au moment où nous écrivons ces lignes, le site web des développeurs est d'ailleurs encore en phase de création ! Il faut savoir que ce jeune studio de développement appartient en fait à Talon Soft. Fondée en 1995 par Jim Rose et John Davidson, cet éditeur américain est plutôt réputé pour ses prestigieux wargames sur PC qui ont été maintes et maintes fois récompensés. On lui doit notamment Battleground : Ardennes, Gettysburg, East Front ou encore la série des Jagged Alliance. Sinon, Talon Soft est une division deTake Two Interactive et regroupe de nombreuses équipes de développement dont les Tchéchoslovaques d'Illusion Softworks qui sont à l'origine du fabuleux Hidden & Dangerous. Pour finir deux p'tites adresses : www.talonsoft.com et www.creative-reality.com.

FORFAITS INTERNET
120 HEURES GRATUITES
GARE À LA CRAMPE DU DOIGT

Forfait ~~10H~~ 20H
49F/mois*

Forfait ~~20H~~ 30H
69F/mois*

ACCÈS INTERNET + COMMUNICATIONS INCLUSES - 7j/7 - 24h/24

Vous voulez surfer sur internet au meilleur coût ? Ne cherchez plus. Net-Up vous donne l'opportunité de devenir un athlète du doigt en vous offrant 120 heures d'internet gratuites*, communications comprises !
Découvrez les forfaits Internet tout compris Net-Up à partir de seulement 49 F/mois, communication comprises. Vous pourrez profiter pendant un an de 10 heures/mois supplémentaires de connexion gratuite communications comprises.

Pour profiter de ces avantages, inscrivez-vous directement sur notre site www.net-up.com ou obtenez le CD ROM gratuitement en téléphonant au 0 826 800 101 (0,99 F TTC/mn) Rappeler le code offre : PS001

L'EQUIPE DE FRANCE
Licencié Officiel

Net-Up
www.net-up.com
L'internet qui a tout compris.

*Sur 12 mois, accès et communications téléphoniques incluses pour tout abonnement à l'un des forfaits Internet Net-Up 10H ou 20H. Net-Up vous offre 120H de communications Internet par tranche fixe de 10H par mois (au-delà : 19 cts/mn) pour toute souscription avant le 02/02/2001. Offre réservée aux nouveaux abonnés et non cumulable avec d'autres promotions. Log Global Services - SA au capital de 5.000.000 FF - RCS Marseille B 418 816 179 - Net-Up est une marque du groupe AVENIR TELECOM - Marque et logo déposés.

Par Jean Santoni

BLADE

LE PENDANT MASCULIN DE BUFFY...

Editeur : Activision - Developpeur : Hammer Head (U.S.) - Disponible début 2001

Wesley Snipes sera-t-il aussi raide que dans le film ? Mystère...

Il arrête pas d'taper !

Activision continue sur sa lancée après X-Men et Spider-Man, c'est au tour du Comics Blade, la fameuse histoire du « diurne », d'être adaptée en jeu vidéo. Une licence peu connue en France où même le film n'a pas non plus rencontré le succès qu'il a remporté outre-Atlantique.

Hollywood et Marvel, deuxième !

Malgré sa piètre qualité (réalisation vidéo-clip, scénar' indigent et jeu d'acteur catastrophique), le film Blade a rapporté 123 millions de dollars ! Je ne sais pas pour vous, mais parfois l'industrie du cinéma me fait penser à celle du disque et plus particulièrement à Britney Spears et Cie. C'est naze, mais ça se vend ! Va comprendre Charles. Etant donné le succès planétaire remporté par cette série Z à gros budget, les producteurs ont décidé de remettre le couvert. Le tournage de Bade 2 : The Bloodhunt a débuté en mars 2000, mais le film a pris pas mal de retard, actuellement en phase de pré-production, il ne devrait pas sortir dans les salles obscures américaines avant 2001. Ce second volet n'est plus réalisé par Norrington mais par le Mexicain Guillermo Del Toro à qui l'on doit de nombreuses série B (Mimic,Cronos), il bosse également sur une adaptation de la BD Hellboy. En revanche on retrouvera dans le rôle principal Mr Snipes. Stephen Norrington quant à lui est sur un autre projet : l'adaptation cinématographique de l'un des héros les plus ringards de l'univers Marvel : The Ghost Rider ! Aux dernières nouvelles, exit Johnny Depp, c'est Nicolas Cage qui devrait interpréter le motard fantôme.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, on va parler business, ça vous permettra une fois de plus de vous la donner grave dans les salons mondains de France et de Navarre. Il y a environ un an, le 6 octobre 1999, pour être plus exact, Activision a signé un accord de licence avec Marvel Enterprises Inc sur trois ans qui permet à l'éditeur californien d'utiliser n'importe lequel des 3 500 super-héros Marvel pour faire un jeu vidéo ! Après les mutants du professeur Xavier et notre confrère Peter Parker, Activision remet ça en s'attaquant cette fois-ci à un super-héros un peu moins connu du grand public européen : Blade. Pour ceux qui n'auraient jamais lu la BD ou vu le film, enfin on devrait plutôt dire le navet cosmic de Stephen Norrington avec Wesley Snipes, Blade est un chasseur de vampires. Ces derniers sont très organisés et projettent de réduire l'espèce humaine à l'état de simple bétail, un peu comme dans Buffy le samedi soir sur M6. Mi-homme, mi-suceur de sang (sa mère a été mordue par un vampire juste avant de le mettre au monde, pas d'chance), il possède tous les pouvoirs des vampires, il a les mêmes besoins en sang et doit lutter contre son instinct, en revanche, il ne craint pas les rayons du soleil. Voilà pour les présentations.

WAIT & SEE...

Au moment où nous écrivons ces quelques lignes, Activision reste assez discret et distille les informations au compte-gouttes. Quelques photos, un petit communiqué de presse... vous connaissez la chanson. On sait toutefois, qu'il s'agira d'un beat'em all. Blade devra casser du vampire inlassablement durant 21 niveaux. En clair, il ne faut pas s'attendre à quelque chose de foncièrement subtil mais plutôt à un gameplay dans l'esprit d'un Bud Spencer ! Pour aider votre héros à accomplir sa besogne, vous pourrez utiliser en plus de vos petits poings haineux, de votre 44 fillette et vos longues quenottes, un arsenal composé d'une bonne dizaine d'armes dévastatrices, toutes customisables (guns, épée, grenades, lance-roquettes, etc.). Sinon, côté jouabilité, le jeu sera doté d'un système d'auto-aim (acquisition des ennemis automatique) qu'on nous promet être d'une efficacité redoutable. Voilà, c'est à peu près tout. Maintenant, me direz-vous, licence et jeux vidéo n'ont pas toujours fait bon ménage. C'est généralement vrai. Mais en septembre, Activision et Neversoft ont pourtant réussi à créer la surprise avec Spider-Man. Si tout se passe bien et connaissant le sérieux de l'éditeur, logiquement, on devrait avoir droit à une adaptation de qualité. Notez au passage que le titre d'Activision devra faire face à l'adaptation vidéo-ludique de Buffy contre les Vampires (prévu pour mars 2001) qui joue sur le même registre tout en étant nettement plus populaire. Comme on dit dans ces cas-là : affaire à suivre.

Je vois, je frappe. Blade est un beat'em all pur et dur ! Vous pouvez poser votre cerveau par terre.

REFLEXIONS FAITE

UN NINJA SE CACHE DANS CETTE PAGE. SAUREZ-VOUS LE TROUVER ?

ACQUIRE

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
2,21F/min.

PlayStation

ACTIVISION

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ANS

TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Tenchu 2 ©2000 Sony Music Entertainment (Japon) Inc. Tenchu est une marque commerciale de Sony Music Entertainment (Japon) Inc. Publié et distribué sous licence par Activision, Inc. Activision est une marque déposée et Birth of the Stealth Assassins est une marque commerciale de Activision, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

DECOUVERTE

DVD VIDEO

PLUS VIVANT QUE LE FILM : LES 2 DVD

UN APPETIT VORACE

Dans un élan féroce, il déchiquette et engloutit.
Rien ne l'arrête.
Il dévore les dessins préparatoires et ne fait qu'une bouchée des animations :
"Les Raptors dans la cuisine"

UNE FORCE D'ATTAQUE ETONNANTE

Peut saisir en un quart de seconde, avec une agilité extraordinaire, les menus animés, les 200 photos de production et toute l'encyclopédie des dinosaures.

DVD VIDEO

JURASSIC PARK & LE MONDE PERDU

SENSATIONNELLE !

UNE PUISSANCE VISUELLE HORS DU COMMUN

Au premier coup d'œil, il repère sa cible
et se jette sur les 400 story boards.
Dans sa trajectoire, les making of d'1 heure
n'ont aucune chance de s'en sortir.
Les scènes supplémentaires non plus.

UN FLAIR INFAILLIBLE

L'arme suprême du prédateur.
A la moindre effluve, il attaque !
Maquettes, réunions de production, suppléments
DVD-ROM sont identifiés immédiatement.
En ligne de mire, JURASSIC PARK 3.
Vous n'y échapperez pas non plus...

COLUMBIA TRISTAR
DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Sortie 10 octobre 00

Par Kendy Ty

STREET SCOOTERS

Editeur : Eon Digital Entertainment - Développeur : Tyo (Japon) -Disponible fin septembre 2000

PIZZA HUT-LIKE

Ce sont les livreurs de pizzas qui vont être contents. Street Scooters sera un soft de course de scooters (le contraire vous aurait étonné hein ?) dans lequel vous pourrez incarner des pilotes plus ou moins balèzes. Durant vos joutes de vitesse, il sera possible de ramasser des options bonus et de les utiliser contre vos adversaires à la manière d'un Crash Team Racing. Les circuits promettent des lieux aussi fantaisistes que des couloirs de métro, des préaux d'école ou tout simplement des parcs. En fait, l'idée-phare du soft est d'exploiter le non-respect du code de la route pratiqué par la plupart des usagers en deux roues, à des fins purement ludiques. Certains pourraient d'ailleurs y voir une petite forme de provocation. Mais bon, c'est un débat qui ne nous concerne pas actuellement. Autrement, et c'est le genre qui veut ça, il sera possible d'effectuer des tricks castrateurs sur son scoot' pour marquer sa suprématie sur les autres concurrents. Cette opération vous permet autrement de gagner des points ou encore d'accéder à des zones tortueuses de la piste. Là encore, l'interface est livrée avec des tas de modes de jeu dont la fameuse option Multi-joueurs des familles. Street Scooters est insolite mais loin d'être révolutionnaire.

WILD RAPIDS

Editeur : Eon Digital Entertainment

Développeur : Fujimic (Japon) - Disponible fin septembre 2000

LE KAYAK À SEC

Développé par les gars de Cool Boarders, Wild Rapids vous met encore dans la peau de jeunes sportifs de l'Extrême. Et pas n'importe lesquels puisque ceux-ci manifestent un goût prononcé pour la discipline du kayak. Attention, il y a kayak et kayak. Car nos rebelles « dans le vent » ne pagaient que dans les rapides mortels des eaux les plus tumultueuses du globe. Ils préfèrent rester devant leurs télévisions à matter des clips de rap, une bouteille de mousse à la main. Enfin vous l'aurez compris, on aura encore affaire à un de ces jeux pour petits poseurs en lunettes noires qui causent en verlant pour se la jouer cool. Du point de vue de la prise en mains, les différents personnages disposeront évidemment de caractéristiques spécifiques en stabilité, vitesse et virage. Ce qui fera d'ailleurs tout le charme d'un perso sur un autre si l'on met de côté les looks de faux-branchés des mecs. Autrement, les environnements ainsi que les obstacles varieront selon la topographie des lieux. En effet, vous pourrez concourir dans des spots aussi variés que l'Europe, les Etats-Unis ou le Japon. Doté d'une réalisation banale, le soft devrait axer son intérêt de jeu sur la technique et les sensations de rafting. Car il faut avouer que graphiquement, il n'y a vraiment pas de quoi s'extasier de la même manière que devant un Rembrandt. Prévu pour la fin du mois de septembre, Wild Rapids ne nous dévoilera ses tripes que dans un mois dans nos colonnes des tests. D'ici là, vous aurez peut-être déjà oublié que le jeu existe.

LANDMAKER

Editeur : Eon Digital Entertainment - Développeur : Taito (Japon)

Disponible fin septembre 2000

Les créateurs de Bubble Bobble et de Bust A Move vont en remettre une couche en nous proposant prochainement un nouveau titre de réflexion. Apparemment, Landmaker devrait présenter un savant dosage entre intervention du cerveau et phase purement réflexe, avec toutefois un rapport de force légèrement plus important pour cette dernière composante. Le principe du jeu s'avère autrement assez simple : vous devez construire des bâtisses avec des cubes de la même couleur et atteindre des hauteurs faramineuses pour totaliser un maximum de points. La difficulté de cet exercice de style résidera dans la représentation en 3D trompeuse de votre monument, qui vous induira en erreur lors des manipulations des pièces. Disposant de trois modes de jeux distincts, l'option Puzzle vous offrira la possibilité de pratiquer des parties à plusieurs avec comme objectif principal, l'élaboration d'un nombre d'échafaudages précis avant de passer à la zone suivante. Bien entendu, le tout s'effectuera sous la houlette d'un chrono intransigeant qui vous mettra sous pression, histoire de corser un peu les réjouissances. Le mode Arcade quant à lui, vous permettra d'affronter l'ordinateur avec l'un des huit personnages dédiés de Landmaker. Les joutes prendront l'allure d'échanges de blocs d'un écran à l'autre, avec pour chaque protagoniste différent, une attaque fétiche. Le but de la manœuvre consistera à inscrire en premier un total de 100 points pour empocher la victoire. En bref, Landmaker sera l'antithèse de Mister Driller de Namco (voir notre travelling dans ce numéro). Quoiqu'il en soit, le préhistorique Tetris a du mouron à se faire pour ce qui est de la concurrence organisée !

3615 Consol Plus

Qu'on se le dise !
Commande
et paiement en ligne
sur nos sites internet :
www.consolplus.com
ou www.dvdcplus.com
la e-vpc c'est nous !

Revendeurs, Contactez-Nous !

Attention CHUTE de PRIX

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

LES NEWS			
MIKE TYSON BOXING	299 F	BALDUR'S GATE	TEL
SPIDER MAN	299 F	BASS LANDING	TEL
FORMULA ONE 2000	299 F	CHICKEN RUN	TEL
HIDDEN & DANGEROUS	299 F	NIGHTMARE CREATURES 2	TEL
KOUDELKA	329 F	LA PETITE SIRENE	TEL
KO KINGS 2001	329 F	SUPERMAN	TEL
ALIEN RESURRECTION	349 F	STAR TREK INVASION	TEL
ISS PRO 2000	349 F	TONY HAWKS PRO SKATER 2	TEL
STAR TREK INVASION	TEL	X MEN MUTANT WARS	TEL

JEUX D'OCCASION PSX

A TOUS LES PRIX !

CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 10/ 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux de 18 ANS

Pratiquement une année jour pour jour après le deuxième volet des aventures de Spyro, le célèbre dragon revient pour une nouvelle épopée, toujours placée sous le signe de la continuité. On aurait aimé de plus gros changements...

Développeur : Insomniac (U.S.) - Editeur : Sony (C.E.) - Disponible en décembre 2000

SPYRO YEAR OF THE DRAGON

DÉJÀ DE RETOUR !

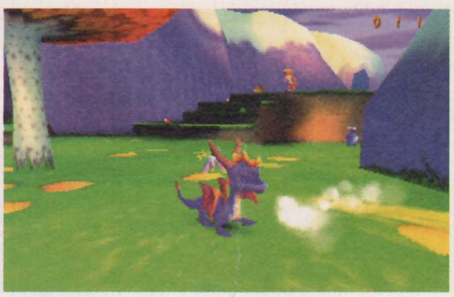
Spyro sur sa planche de skate taquine la rampe et essaye de délivrer des petites bestioles qui sont en apesanteur.

Les kangourous sont dotés de membres inférieurs très développés et assez puissants pour détruire des objets encombrants.

L'année 2000 correspond à l'année du Dragon dans l'horoscope chinois ; une année placée sous de bonnes augures telles que la réussite et la richesse. Alors les p'tits gars de chez Insomniac se sont dit : « Tiens c'est l'année du Dragon, et il se trouve que notre mascotte adorée est également un petit dragon, ce monstre fabuleux représenté avec des ailes et une queue de serpent. Pourquoi ne pas profiter d'une telle coïncidence ? » Bon, j'exagère sans doute un peu, mais je ne pense pas être très éloignée de la réalité. A part quelques petites nouveautés, on retrouve un moteur 3D identique aux précédents. Certains vont me trouver un peu dure, mais c'est souvent comme ça avec les choses que l'on aime, on a tendance à les critiquer plus facilement.

DANS LA PEAU DE NOUVEAUX PERSONNAGES

L'idée la plus constructive de ce troisième opus réside dans le fait que l'on peut incarner de nouveaux protagonistes. Eh oui, Spyro ne détient plus le monopole du joueur, même s'il reste le personnage principal durant les 30 niveaux du jeu. Ainsi, dans certains niveaux vous aurez le loisir d'incarner Sheila le Kangourou, Bentley le euh... il est un peu dur à décrire celui-là, il semblerait être le résultat d'un croisement entre un yéti et un homme des cavernes, puis vous découvrirez Sergent Byrd le Pingouin, et enfin Agent 9 le Singe de l'Espace. Chacun possède ses propres caractéristiques qui permettent de diversifier vos attaques. Malgré cela, vous ne pourrez échapper à une sensation de monotonie, surtout si vous connaissez déjà les épisodes précédents. Ceux qui n'ont jamais joué avec Spyro découvriront ce qui se fait de mieux dans le genre plate-forme 3D. Cette fois-ci, notre célèbre mini-dragon devra affronter une multitude d'ennemis et délivrer les opprimés du Monde Oublié qui sont sous le joug de la vilaine sorcière Bianca, et de ses sbires les Rhynocs. Celle-ci est également responsable du vol de l'ensemble des œufs de la caste des Dragons. Voici donc votre quête principale, laquelle sera jalonnée d'autres épreuves. Les œufs ont été dispersés dans les vastes niveaux du Monde Oublié. Les aptitudes de Spyro sont quasi-identiques puisqu'il peut voler, planer, nager, cracher du feu, grimper le long d'une échelle ou encore charger ses ennemis. Une panoplie assez complète ! Il lui arrive aussi de faire du skate sur une rampe. On ne peut pas nier que l'on passe un bon moment en compagnie de Spyro, car il est très agréable à diriger à travers des décors vraiment jolis. Mais on reste un peu sur notre faim.



Une des nouvelles aptitudes que Spyro a temporairement cédée à Sheila : un salto arrière pour détruire certains objets.

L'avis d'Alison, 13 ans

Je suis une grande fan des jeux de plate-forme et spécialement de Spyro. Dans ce 3e épisode, j'ai bien aimé l'idée de jouer avec d'autres personnages mais au bout d'un moment c'est toujours la même chose. C'est dommage, j'aurais bien aimé que Spyro fasse plus de nouveaux trucs. C'est très joli aussi.

BDDP & FILS - VISA PR n° 18 K 400

MANIX® OO2 : *Moins de latex, plus de sexe.*

Grâce à sa très grande finesse, votre partenaire ressent beaucoup plus votre amour que votre préservatif.

Les préservatifs Manix sont conformes à la Norme Française.

Il est rappelé l'intérêt des préservatifs dans la contraception, la prévention des maladies sexuellement transmissibles et du sida.

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Lors du salon de l'ECTS de Londres qui s'est déroulé début septembre, Ubi Soft et Newkidco ont concrétisé sur papier une collaboration qui va permettre la création de nombreux jeux pour enfants. Parmi lesquels un jeu de plate-forme 3D en compagnie des célèbres Tom et Jerry.

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Newkidco (France) - Disponible en cette fin d'année 2000

TOM & JERRY IN HOUSE TRAP

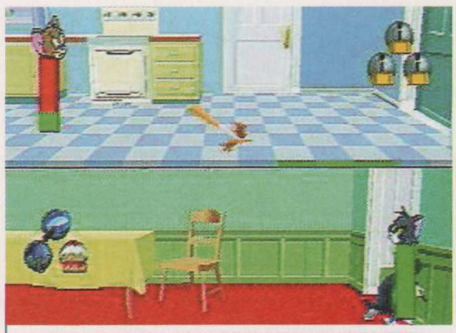
POUR JOUER AU CHAT ET À LA SOURIS !

Les célèbres Tom et Jerry seront pour la première fois en 3D. Je n'avais jamais remarqué à quel point Tom avait de grands « pieds » !

Ainsi Ubi Soft Entertainment éditera les jeux vidéo proposés par Newkidco qui exploitent sous licence des personnages de Disney Interactive, Sesame Workshop, Sony Pictures Consumer Products, Warner Bros et beaucoup d'autres encore. Chez Ubi Soft, on se déclare très heureux car cet accord apporte de nouvelles marques solides. Grâce à ces personnages très appréciés sur des supports largement diffusés, l'éditeur sera en mesure de séduire un large public à l'échelle internationale. Les dates de sorties des jeux ne sont pas encore définitivement fixées, mais on nous promet déjà The Road to El Dorado (voir nos castings dans ce numéro), une adaptation de Hello Kitty, de l'Inspecteur Gadget, Donald Duck, Dingo ou encore Winnie l'Ourson (voir notre dernier numéro). Ces derniers ne sont que quelques titres piochés dans la longue liste des jeux pour les plus jeunes que l'on devrait retrouver aux alentours de Noël.

TOM ET JERRY EN TÊTE

Pour l'heure, nous n'avons en notre possession qu'une infime quantité de photos d'écran et d'informations selon lesquelles Tom & Jerry dans la « Maison Piégée » serait un jeu de plate-forme dont l'ambiance serait conforme au dessin animé. On aura certainement droit aux exclamations propres à l'univers du cartoon, surtout réputé pour les poursuites et les coups tordus que se faisaient les deux protagonistes. Que sait-on pour l'instant ? Vous pourrez incarner au choix Tom le chat ou Jerry la souris chacun leur tour ou bien en écran splitté pour suivre les deux héros à travers les 15 pièces de la maison. Egalement au programme des pièges à disposer sur le trajet de votre ennemi afin d'admirer ses chutes, et la possibilité de jouer à 1 ou 2 joueurs. Tout ça pour quoi ? Des farces et des gags en pagaille, des personnages malicieux et plein d'humour dans un duel drôle et captivant entre deux ennemis héréditaires : le chat et la souris. Au vu des photos, on imagine que nos deux héros ne seront pas représentés en dessin mais plutôt en 3D. Et c'est assez original de les découvrir sous une autre perspective. Le jeu n'en est encore qu'à ses balbutiements et comme à l'accoutumée, nous attendons une version jouable pour nous prononcer. En attendant, il nous reste à regarder le dessin animé mais je ne suis pas sûre qu'il soit encore diffusé sur nos ondes hertziennes.



Apparemment il sera possible de jouer sur écran splitté, et chaque joueur pourra choisir Tom ou Jerry.

Spy vs Spy l'ancêtre

Le principe de Tom et Jerry n'est pas sans faire songer à un titre beaucoup plus ancien. Si le principe est ici de se poursuivre en posant des pièges qui ralentiront son adversaire, un autre titre exploitait déjà l'idée. Spy vs Spy (espion contre espion) opposait sur Commodore 64, Amstrad CPC et autres ordinateurs d'un autre âge, l'agent Black et l'agent White dans un titre où il s'agissait de piéger des locaux afin que son adversaire se retrouve rapidement piégé. Le concept reste ici le même, la licence de Tom et Jerry en plus. Pourquoi ne pas reprendre une idée lorsqu'elle est bonne ?

DVD VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

THE COCKPIT

3 FILMS REMASTERISES

Interview exclusive
de l'auteur
Leiji Matsumoto
créateur d'Albator

• interviews inédites des réalisateurs • galeries d'images • filmographies • documents historiques • le + Kaze • version française • version originale • sous-titres français et malentendants •

• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore •

© Leiji Matsumoto

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Qui a dit que Mowgli s'ennuyait dans sa brousse ? Lui qui aime tant s'éclater sur des rythmes endiablés avec Baloo, le roi Louie et Shere Khan a décidé de vous faire profiter de ses talents. En avant la musique !

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Ubi Soft (France/Chine) - Disponible fin d'année 2000

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

Cette cinématique est directement extraite du long métrage. Le Roi Louie ne peut sauver de son royaume qu'une pierre symbolique.

LE SON DE LA JUNGLE

Le Livre de la Jungle est une des adaptations les plus connues de Walt Disney à travers le monde (d'après le roman de Kipling). Depuis les premiers pas de Mowgli, on a pu voir diverses adaptations de ce roman que beaucoup ont découvert à travers le dessin animé diffusé sur le grand écran. J'ai encore en ma possession l'album du Livre de la Jungle dans lequel je collais assidûment mes autocollants favoris. C'était la grande époque des albums Panini avec les autocollants à collectionner. Ce truc a au moins 20 ans ! Un vrai collector ! Ubi Soft nous propose de découvrir cette célèbre jungle sous une forme un peu spéciale : celle d'un jeu dansant, une première, en attendant le titre de Konami (Dance Dance Revolution). Le soft disponible en fin d'année se jouera avec un tout nouvel accessoire que devrait commercialiser la société Guillemot. Il s'agit d'un tapis de danse avec des flèches de direction sur lesquelles il faudra mettre les pieds, en rythme, alors que les indications défilent à l'écran. Si vous ne possédez pas le tapis (on ne sait pas encore s'il sera vendu séparément ou pas), il vous reste votre bon vieux paddle, ce qui ne vous empêchera pas de dodeliner de la tête et de taper du pied sur les 10 chansons inspirées du dessin animé. Ma préférée reste celle de Baloo. Celle du Roi Louie n'est pas mal non plus dans le genre hip hop.

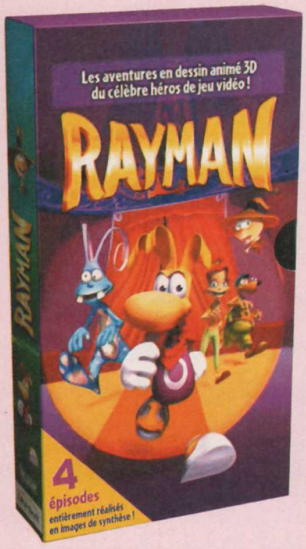
DIFFÉRENTS MODES

Ces chansons viennent ponctuer l'aventure de Mowgli, lors de sa pérégrination et des rencontres qu'il fera tout au long de son voyage. On retrouvera avec plaisir Baloo, le singe aux yeux qui tourne, Bagheera la panthère, la troupe des éléphants ou encore le terrifiant tigre Shere Khan. Les cinématiques sont, quant à elles, logiquement tirées du film. Vous pourrez sélectionner au choix le Story Mode, le Vs Mode, la Jungle Gallery ou le Temple of Fame. Cinq personnages sont à votre disposition au départ et cinq autres seront à débloquer. Chaque épreuve est logiquement différente, mais certaines combinaisons se révèleront parfois ardues à réaliser avec la manette (et l'utilisation du tapis est bien plus physique), attention à ne pas vous emmêler les doigts ! Certains bonus vont mettre vos nerfs à rude épreuve, spécialement lorsque vous jouez à un contre un. De nombreux bonus originaux viendront perturber votre progression ou celle de votre adversaire qui verra momentanément ses combinaisons disparaître dans les flammes ou qui recevra des pierres sur la tête. Ce Livre de la Jungle rythmé ne s'adresse pas qu'aux enfants, il pourrait même séduire les amateurs de danse tout simplement.

Mowgli gesticule avec un petit vautour, toujours en rythme.

À PARTIR DU 7 SEPTEMBRE 2000

299F*



RAYMAN® 2

- Le monde magique de Rayman concentré dans les 32 bits de la PlayStation®.
- De l'action à un rythme effréné.
- Le fun d'un jeu hors du commun en prime !

K7 vidéo RAYMAN

- 4 épisodes exclusifs.
- Des séquences d'animations en 3D à vous couper le souffle.
- Un reportage sur la réalisation des épisodes par les créateurs de la série.

OFFRE SPÉCIALE AUCHAN
RAYMAN 2
+
K7 VIDÉO

*prix public TTC généralement constaté

©2000 Ubi Soft Entertainment – The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. and "PlayStation" are registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

LA VIE. LA VRAIE.

Auchan

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PRE - RESERVATION DE VOTRE

PLAYSTATION 2

N° DE TELEPHONE INDIGO

08.20.81.03.10

Sortie le 24 Novembre

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3		GAME'S		GAME'S		GAME'S	
PARIS		REGION PARISIENNE		NORD		AUTRES	
RIVOLI	01 40 27 88 44					LENS	03 21 70 01 47
VOLTAIRE	01 48 05 42 88	PARLY 2	01 39 55 19 20	DOUAI	03 27 97 07 71	AMIENS	03 22 91 73 33
LILLE		CERGY 3	01 30 75 95 42	LILLE	03 20 13 92 92	REIMS	03 26 88 24 20
BETHUNE	03 20 57 84 82	ST QUENTIN YVELINES		VALENCIENNES		MONTPELLIER	04 67 64 05 00
FAIDHERBE	03 20 55 67 43		01 30 57 13 43		03 27 41 07 13	VAL THOIRY	04 50 20 86 06
VANNES	02 97 42 66 91						

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

NEW

PS ONE
+MANETTE DUAL SHOCK
+ 100F DE BON D'ACHAT*
790 F

PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.

*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

VOLANT+PEDALIER ACT LABS+C.PSX	590 F
VOLANT+PEDALIER DUAL FORCE (M.C)	269 F
VOLANT+PEDALIER LICENCIE SONY (M.C)	199 F
VOLANT+PEDALIER MC 2	499 F
SIEGE BACQUET	790 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F
GAME BOOSTER	399 F
CABLE LINK	99 F
VIRTUAL GUN	249 F
V.G.A BOX	499 F
PRISE PERITEL RGB	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F
RALLONGE MANETTE	49 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS + BOITE	49 F
CARTE MEMOIRE 30 BLOCS + BOITE	59 F
PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
PACK 3 CARTE MEMOIRE METAL+BOITE	119 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
PACK 2 MANETTES SANS FILS	199 F
PACK 2 MANETTES SANS FILS DUAL FORCE	349 F
MANETTE TURBO	49 F
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	99 F
MANETTE DUAL SHOCK (TRANSPARENTE, VERTE, BLEUE, NOIRE, GRISE)	199 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	169 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
COQUE COULEUR PSX SERIE: 5000 A 9000	99 F

PLAYSTATION

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F
ACTION MAN	249 F
ALIEN RESSURECTION	**369 F**
ARMORINE	199 F
BALLISTIC	249 F
BEETMANIA + DJ CONTROLLER PAD	499 F
BISHI BISHI SPECIAL	**349 F**
BLOOD LINES	249 F
BLOODY ROAR 2	299 F
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	**299 F**
CAESAR PALACE 2000	299 F
CAPCOM GENERATION	249 F
CHASE EXPRESSE	299 F
COLIN McRAE RALLY 2	299 F
COOL BOARDERS 4	299 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F
DE SANG FROID	349 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F
DINO CRISIS + RESIDENT EVIL 2	369 F
EARTHWORM JIM 3D	299 F
ECW ARMACHY RULZ	199 F
ERGHEIZ	299 F
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F
FIGHTING FORCE 2	359 F
FRONT MISSION 3	299 F
JEREMY McGRATH S.CROSS 2000	**199 F**
GAUNTLET LEGENDS	369 F
GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F
GRIND SESSION	299 F
GERRY LOPEZ SURF RIDERS	**219 F**
GUSIS BEAT	199 F
GUY ROUX 2000	299 F
GUNGAGE	249 F
HUGO 2	299 F
ISS PRO EVOLUTION	369 F
INFESTATION	219 F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F
KNOCK OUT KINGS 2000	369 F
KOUDELKA	**369 F**
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F
LEGEND OF LEGAIA	199 F
LEGO ROCK RAIDERS	249 F
LEGO RACERS	249 F
LES FOUS DU VOLANT	**199 F**
LOUVRE: ULTIME MALEDICTION	**369 F**
MEDIEVIL 2	199 F
MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES	**239 F**
MOTO RACER WORLD TOUR	299 F
MUPPET RACE MANIA	199 F
NASCAR 2000	369 F
NBA LIVE 2000	369 F
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F
NFL EXTREME	269 F
NHL 2000	369 F
NHL FACE OFF 2000	299 F
NHL PRO 2000	369 F
NIGHTMARE CREATURE 2	**299 F**
PARASITE EVE 2	**329 F**
POOL ACADEMY	219 F
PREMIER MANAGER 98	249 F
RAILROAD TYCOON 2	**349 F**
RAYMAN 2	**299 F**
RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F
READY TO RUMBLE	299 F
RESIDENT EVIL 3	369 F
RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F
REVOLT 2	**299 F**
ROAD RASH JAILBREAK	369 F
ROADSTERS	299 F
ROCK THE RINK	369 F
RONIN BLADE	299 F
RUGBY 2001	**299 F**
SAGA FRONTIER 2	369 F
SHADOW MAN	299 F
SILENT BOMBER	**299 F**
SILENT HILL	299 F
SPIN JAM	**219 F**
SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
SOUTH PARK RALLY	299 F
SPEEDBALL 2100	**299 F**
SPIDERMAN	**299 F**
STAR TREK INVASION	299 F
STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
STREET FIGHTER EX + ALPHA 2	329 F
STREET SKATER 2	369 F
SUIKODEN 2	**299 F**
SYDNEY 2000	**329 F**
SYPHON FILTER 2	299 F
TEAM BODDIES	**349 F**
TENCHU 2	**299 F**
TEST DRIVE 6	199 F
THEME PARK WORLD	369 F
TINY TANK	299 F
TOCA WORLD TOURING CARS	**299 F**
TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
TOMB RAIDER 4	249 F
TONY HAWK PRO SKATER 2	**299 F**
TOSHIDEN 4	349 F
TOY STORY 2	**369 F**
TRACK'N FIELD 2	369 F
UEFA 2000	369 F
URBAN CHAOS	369 F
VAMPIRE HUNTER D	369 F
VANISHING POINT	**299 F**
VIB RIBBON	169 F
VICTORY BOXING 3	349 F
WAR OF THE WORLD	349 F
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	229 F
WORLD MAGICAL RACING	**349 F**
WILD ARMS	249 F
X-MEN MUTANT ACADEMY	199 F
X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 00	299 F

PRE - RESERVATION DE VOTRE
PLAYSTATION 2
N° DE TELEPHONE INDIGO
08.20.81.03.10
Sortie le 24 Novembre

PROMO PSX

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY+C.MEMOIRE	**169 F**
BATTLE SPORT	99 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F
C.C. ALERTE ROUGE	99 F
CENTIPEDE	169 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F
COUPE DU MONDE 98	129 F
CROC	169 F
DIE HARD TRILOGY	169 F
FIFA 98	129 F
FIFA 99	**169 F**
FINAL FANTASY 7	149 F
FIRESTORM THUNDER HAWK 2	**169 F**
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORMULA ONE 99	**149 F**
FORSAKEN	99 F
G.POLICE	99 F
GRAN TURISMO	**149 F**
GRID RUN	99 F
GUARDIAN OF DARKNESS	149 F
HEART OF DARKNESS	169 F
HERCULE	149 F
IRON BLOOD	99 F
ISS PRO	149 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
LES 24H DU MANS	**129 F**
LES SCHTROUMPFS	**169 F**
LUCKY LUCKE	**169 F**
MAGIC CARPET	99 F
MEDIEVIL	149 F
METAL GEAR SOLID	169 F
MICKEY	149 F
MICRO MACHINES V3	169 F
MONACO GP 2	99 F
MOTO RACER	149 F
MOTO RACER 2	169 F
MULAN	99 F
MUSIC 2000	**169 F**
NASCAR 99	99 F
NBA LIVE 99	149 F
PITFALL 3D	**149 F**
POPULOUS	99 F
RAYMAN	99 F
REVOLUTION X	99 F
RIDGE RACER 4	149 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
SMALL SOLDIERS	99 F
SPEED FREAKS	99 F
SPORT CAR GT CLASSIC	**99 F**
SPYRO	149 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
STREET SKATER	99 F
SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	**199 F**
TAIL CONCERTO	149 F
TEKKEN 3	149 F
TOCA TOURING CAR	**99 F**
TOCA TOURING CAR 2	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
TOMB RAIDER 3	**169 F**
TOMORROW NEVER DIES	**169 F**
TONY HAWK SKATEBOARDING	**169 F**
TUNEL B 1	99 F
V-RALLY	99 F

PRE - RESERVATION DE VOTRE
PLAYSTATION 2
N° DE TELEPHONE INDIGO
08.20.81.03.10
Sortie le 24 Novembre

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS	
RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux 25F - consoles & acc. 60F) par Colissimo ou par Chronopost 65F (paiement hors CR) sauf DOM TOM et CEE	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom .... Prénom ....
N° Client(si déjà client) .... Age .... Ans Téléphone ....
Adresse : ....
Code Postal .... Ville .... Signature

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque bancaire ☐Contre remboursement + 35F ☐ Mandat Cash

☐ CB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| exp: ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM TOM jeux 40F, consoles 90F. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO. PRIX VALABLES sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Accompagnez les Tiny Toons dans un manoir inquiétant qui cache beaucoup de secrets, pour une aventure digne d'un dessin animé. Attention, pour apprécier pleinement Toonenstein il faut impérativement être âgé de moins de 6 ans .

Editeur : Virgin - Développeur : Terraglyph (U.S.) - Disponible

TOONENSTEIN

LES TINY TOONS ET LE CHÂTEAU HANTÉ

Les décors pré-calculés sont dignes d'un excellent cartoon. En activant un levier vous découvrirez une petite séquence sympathique.

Les jeux destinés aux tout petits ne sont pas les plus simples à réaliser. En effet, comment imaginer ce qui se passe dans la tête d'un bambin, et la manière dont il va réagir ? Les développeurs ont tendance à tout simplifier au maximum en pensant que les enfants ne pourront pas comprendre les énigmes ou les différentes étapes d'un jeu. C'est pour ça que l'on retrouve le plus souvent des jeux de plate-forme ou de karting rigolos destinés aux plus jeunes. Pour une fois, Terraglyph a presque réussi un parcours sans faute. Toonenstein apparaît comme un extra-terrestre au milieu des titres pour la jeunesse, et l'esprit décalé des Tiny Toons n'y est pas étranger. On découvre un titre original et bourré de qualité et qui ne fait pas les mêmes erreurs rencontrées sur de nombreux titres de ce style. Le schéma de contrôle a certes été simplifié, mais d'une manière inattendue et les graphismes de la Warner sont magnifiques. On a l'impression d'évoluer au cœur d'un dessin animé avec des séquences 3D ingénieusement incrustées.

L'avis de Grégory 5 ans

C'est très joli, ça ressemble à un dessin animé. Mais parfois je me perds parce que ça tourne, et je ne me rappelle plus d'où je viens. Des fois, je ne sais pas trop ce qu'il faut faire. Les petites scènes sont rigolotes et il y en a plein.

Sa note sur le jeu 6

UNE DEMEURE POUR LE MOINS ÉTRANGE

S'inspirant de la série animée Tiny Toons Adventure créée en 1997 aux Etats-Unis, Toonenstein en reprend les personnages tels que Furball, Pluncky ou Hamton. Les célèbres petit cochon, canard vert ou chat bleu vont vous entraîner dans un univers loufoque et sombre à la fois dans lequel la sinistre baronne Elmyra leur mène la vie dure. En effet, cette horrible femme les a kidnappés et les retient dans son manoir bourré de maléfices. Ce qui surprend au début, c'est la manière de jouer puisque vous ne jouez pas à proprement parler avec votre personnage, Furball le chaton d'Elmyra, mais vous vous contentez de le guider. Il suffit d'indiquer la direction que vous souhaitez prendre en appuyant sur la flèche correspondante, et votre personnage s'y rendra. Le schéma est même un peu trop

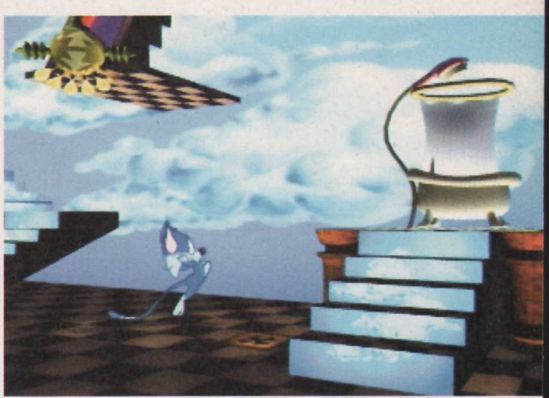
La Baronne Elmyra s'exprime au moyen d'un écran de télévision. Si vous la rencontrez en personne, sauvez-vous car elle se prépare à vous jouer un mauvais tour !

simple, mais en même temps il devient accessible aux 4-6 ans. Et c'est cette tranche d'âge qui est visée par ce titre. Pourtant on peut vite s'emmêler les pédales. Il arrive que l'on appuie à gauche et que le personnage se dirige à droite ! Simplement parce que Furball se situe dans une pièce unique ou qu'il y a une pièce adjacente que l'on ne distingue pas. Il existe aussi de nombreux passages, ce qui peut désorienter les plus jeunes, et nous aussi par la même occasion. On évolue dans un univers cartoonesque avec des décors pré-calculés magnifiques dans lesquels sont intégrés différentes petites scènes amusantes.

IL FAUT TROUVER DE L'ÉLECTRICITÉ

Le but du jeu n'est pas évident au premier abord. Furball doit actionner différents leviers pour mettre en marche un ascenseur. Il est nécessaire d'actionner à chaque fois six leviers, qui permettront d'allumer 6 ampoules. Ces dernières fourniront l'énergie requise pour faire fonctionner l'ascenseur. Il faudra répéter cette opération à chaque fois que vous souhaitez changer de niveau, et donner la puissance nécessaire au fonctionnement de l'ascenseur. Vous trouverez sur votre chemin différents codes qui vous seront utiles pour mettre en marche l'étrange machine qui se trouve au sous-sol. Parfois des objets insolites volent dans les airs, comme des bâtons de dynamites fantômes ou des boules explosives fantômes. Ces drôles d'objets devront être éliminés. Si vous ne le faites pas, ils détruiront tous les leviers situés sur un niveau. Pour exterminer ces esprits détonnants, on vous propose une vue sniper qui vous permet de viser les intrus et de leur jeter des boules de gelée verte. Lorsque les cibles sont atteintes, un bruit rigolo résonne dans vos oreilles. Les sons restent fidèles à l'esprit du cartoon. A chaque fois que vous actionnez un levier, vous pourrez regarder une saynète rigolote et débile, dont certaines en 3D particulièrement réussies. Ces petites actions mettent en scènes des objets ou des personnages inattendus sur lesquels la méchante Baronne Elmyra se livre à des expérimentations. On pourra ainsi admirer un petit fantôme grimé en Elvis se déhanchant sur une guitare électrique ou des plongeurs dans un aquarium géant se faire avaler puis recracher par une huître. Ce sont ces petites séquences marrantes qui vont plus accrocher les joueurs, elles sont carrément intégrées dans le décor et aucun chargement n'est nécessaire pour les visionner, un peu à la manière d'un Final Fantasy VIII. Les plus jeunes s'amuseront et s'émerveilleront devant la beauté des décors. Les joueurs inexpérimentés que sont les très jeunes joueurs pourraient bien être déçus et ne pas comprendre ce qui leur arrive, car il existe deux fins différentes. Mais il faudra recommencer tout le processus des leviers et de mise en marche des ascenseurs ! Toonenstein est une bonne surprise animée et interactive pour les tous petits. Idéal pour que les parents partagent un bon moment avec leur progéniture.

La grosse ampoule en haut à gauche de l'écran vous indique le nombre de petites ampoules à allumer grâce aux leviers afin de fournir assez d'énergie à l'ascenseur.



Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Après une simulation de kart déjantée, les Muppet viennent faire une petite incursion mouvementée dans un pur style plate-forme pour un titre fortement inspiré par les aventures d'un petit dragon violet.

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Henson Interactive (U.S.A.) - Disponible en octobre 2000

MUPPET MONSTER ADVENTURE

ON PRENDS LES MÊMES...

Une fois le pouvoir de Clifford récupéré, vous pourrez traverser des passages secrets sous-marins.

Avec le pouvoir de Nosfératu, vous pourrez déployer des ailes de chauve-souris.

Jim Henson est né en 1936 à Greenville dans l'état du Mississipi. Tout petit déjà, il était passionné par les marionnettes et s'amusait à en confectionner, dont une de couleur verte qui deviendra mondialement célèbre : Kermit la grenouille. La volonté de Jim Henson a toujours été de rendre ses créations accessibles au plus grand nombre, et pas seulement aux enfants. C'est sans doute leur comportement atypique et leur penchant comique qui auront permis à ses créations de durer aussi longtemps. Après s'être essayé au jeu de kart, les développeurs de chez Henson Interactive (aucun rapport avec les Hanson...) propulsent les marionnettes dans un univers farfelu et drôlement effrayant librement inspiré d'Halloween.

DES NIVEAUX VASTES ET BIEN GARNIS

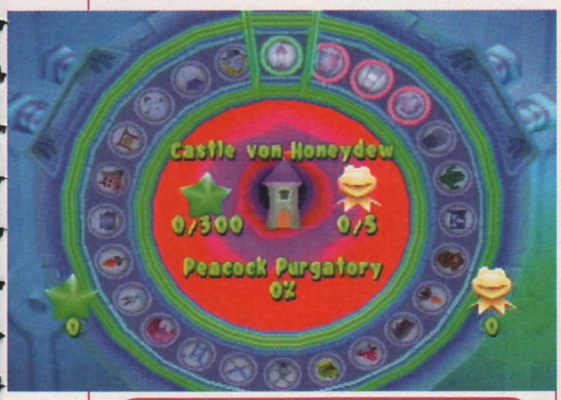
Le premier des 24 niveaux est le plus important : c'est là que vous obtiendrez tous vos pouvoirs. Ces derniers représentent d'ailleurs une

L'avis d' Alison 13 ans

Je suis facilement arrivée à jouer avec Robin. Les niveaux sont très grands et il y a beaucoup de choses à ramasser. J'ai dû m'y reprendre à plusieurs fois pour passer certains obstacles et pour bien comprendre comment vaincre les boss. Il y a des passages assez marrants avec des surprises. J'ai bien aimé Muppet Monster Adventure.

Sa note sur le jeu 7

des innovations les plus intéressantes du jeu. Mais je m'emballe alors que je ne vous ai même pas présenté le personnage principal. Vous incarnez Robin, le neveu de Kermit, qui doit retrouver la bande de marionnettes égarée dans un manoir anglais. Mais que sont venus faire Kermit et sa bande dans cette galère ? Et bien, ils comptaient passer des vacances paisibles dans le manoir d'un oncle germain. A peine le seuil de la bâtisse franchi, Robin s'évanouit puis reprend ses esprits et découvre que la petite bande a été kidnappée et que Kermitt, Fozzie, Peggy et les autres ont été transformés en monstres par les esprits maléfiques du coin. Robin part donc à leur recherche pour les délivrer de leur sortilège. Mais au préalable notre mini-héros va devoir récolter de l'argent et différentes médailles afin d'acquérir de nombreuses aptitudes pour lesquelles il se transformera. Je m'explique : le pouvoir de Kermit est celui qui lui permet de pousser ou de tirer de gros cubes de pierre. Lorsqu'il l'utilise, Robin se transforme en



Il vous faudra parcourir 24 niveaux et affronter 6 boss afin de pouvoir délivrer vos compagnons de voyage.

une sorte de gros Frankenstein de couleur verte. Le gameplay est excellent. Robin réagit immédiatement aux directions qu'on lui donne et se laisse guider avec plaisir. Les ennemis sont relativement faciles à battre, mais ils sont nombreux. Vous pouvez orienter les vues caméra comme bon vous semble ou bien laisser la console choisir pour vous. Autre surprise : les boss. Après avoir franchi 4 niveaux, vous pourrez affronter un boss, chacun représentant l'un des Muppet kidnappés. Le premier est Gonzo, celui qui a un gros nez. Il est, en fait, transformé en Nosfératu et sa technique d'attaque est inhabituelle. Tout d'abord, il vous faudra éviter des hordes de squelettes à grosse tête, puis des chauves-souris avant de pouvoir affronter Gonzo. Auparavant, il aura aussi fallu attraper une poule, oui, vous avez bien lu, une poule qui se baladait dans le coin. Ensuite, ajustez votre tir et bombardez Nosfératu avec des poules ! Je vous laisse imaginer de quelle manière il vous faudra affronter les autres boss. Sachez cependant qu'il vous faudra tout d'abord réunir une dizaine de jetons pour pouvoir les rencontrer. Vous les trouverez en remportant des épreuves ou en recomposant les lettres du mot bonus. N'hésitez pas à inspecter tous les coins et recoins des niveaux.

Robin possède un gant spécial qui envoie un laser puissant contre les ennemis.

Le pouvoir du gros nounours vous transforme en un monstre hideux et poilu qui grimpe aux murs.

UNE AMBIANCE HORRIBLEMENT DRÔLE

Chaque niveau possède un thème musical inspiré de la série et décliné sous différents aspects. On se surprend même à fredonner les musiques. Le jeu peut sembler un brin répétitif, et c'est assez normal vu que l'on évolue dans un jeu de plate-forme, mais des animations inattendues ne manqueront pas de vous surprendre ! De nombreux mini-jeux parsèment votre cheminement, dont certains seront obligatoires pour obtenir la médaille manquante. Ces mini-jeux sont souvent capitaux et si vous échouez, vous courez le risque de perdre une vie ! Certes, cette aventure des Muppet ressemble fortement à un Spyro, au regard des étoiles de couleur à récolter comme les gemmes ou de la façon qu'a Robin de casser des objets comme le célèbre dragon. Ce qui les différencie serait plutôt au niveau de l'ambiance, d'inspiration gothique pour les Muppet, avec cet esprit décalé qui les caractérise. Après l'affrontement inédit du premier boss, vous vous demanderez ce qui va vous tomber sur la tête ! Un jeu de plate-forme assez classique mais à l'ambiance décalée rafraîchissante et agréable. Divertissant.

Par Julien Chièze

L'interaction avec le décor a encore été améliorée.

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

DERNIÈRES RÉVÉLATIONS

Editeur : Konami - Developpeur : H.C.E.J. (Japon)

Disponible fin 2001 au mieux...

Si le dernier salon ECTS de Londres fut dans l'ensemble bien triste, il permit toutefois à Konami de dévoiler un nouveau trailer de Metal Gear Solid 2. L'occasion pour nous de vous présenter quelques images inédites, ainsi que de poursuivre notre série d'interviews avec Hideo Kojima, créateur du jeu événement de l'année 2001.

Grâce au procédé de motion capture, les animations se révèlent criantes de vérité.

PlayStation Magazine : Lors de certaines interviews vous vous êtes montré assez critique envers la PlayStation 2. Qu'en est-il vraiment ?

Hideo Kojima : La PlayStation 2 est actuellement la console la plus puissante du marché, mais ce n'est pas la console ultime. En effet, lorsque la PlayStation 2 nous a été présentée pour la première fois, Sony nous disait que nous aurions désormais la capacité de réaliser des jeux à la qualité graphique s'approchant d'un film hollywoodien, et c'est vrai… mais dans une certaine mesure uniquement. En effet, si nous avions débuté le développement de Metal Gear Solid 2 en souhaitant maintenir la qualité graphique que nous envisagions tout au long du jeu, cela aurait été tout simplement impossible ! Si vous prenez un titre comme Tekken Tag Tournament où il suffit d'afficher deux personnages et des décors fixes, il est envisageable d'atteindre une telle performance. En revanche, pour Metal Gear où nous devons gérer tous les paramètres tels que les environnements en 3D temps réel, n'y comptez même pas. Ainsi même si le résultat à l'écran surpasse tout ce que j'aurai pu créer sur une console actuelle, je dois avouer que j'attendais plus de la PlayStation 2. Toutefois, la qualité des graphismes que nous avons présentés sont encore loin de ce que sera la version finale.

La qualité graphique, déjà exceptionnelle, de MGS 2 est donc amenée à s'améliorer sensiblement ?

Tout à fait. Ce que vous avez vu en vidéo n'est en fait qu'une sorte de base. Nous venons juste de finir les fondations du jeu, et désormais il nous reste suffisamment de temps pour améliorer le jeu dans de nombreux domaines. Si vous vous rappelez de

Le nouveau trailer présentait Snake sous un angle plus sombre et peut-être plus fataliste.

la première présentation de Metal Gear Solid sur PlayStation 1 à l'E3 en 97, puis la version de 98… tout avait été amélioré. Il en sera de même pour Metal Gear Solid 2. Vous comprendrez sûrement ce que je veux dire par là, mais il nous reste encore énormément de travail.

Que nous prépare Snake comparé à sa prestation dans Metal Gear Solid ?

Eh bien, d'entrée de jeu Snake pourra effectuer tous les mouvements du précédent opus, mais il disposera aussi de nouvelles capacités. Vous pourrez ainsi désormais vous suspendre à différents éléments du décor, accélérer subitement en donnant un coup de rein, enjamber des rambardes et vous cacher dessous, et même effectuer quelques sauts périlleux. Une vue subjective a fait aussi son apparition. Bien évidemment, il ne s'agit là que des bases et les touches étant toutes analogiques, la manière dont vous appuierez dessus influencera l'exécution de la commande. Nous avons décidé d'utiliser les touches très simplement et directement, mais en les combinant la palette de mouvements de Snake s'étoffera.

Depuis l'E3, comment a évolué le jeu ?

Pour moi la présentation à l'E3 a servi de test grandeur nature. Analyser les réactions du public, cerner les éléments qui ont visiblement remporté le plus de succès, ceci est très important car actuellement nous pouvons encore corriger tous ces aspects. Depuis le mois de mai, mon équipe s'est aussi penchée en profondeur sur la gestion de l'Intelligence Artificielle des gardes. Ils seront ainsi désormais capables de réagir en groupe, tandis que leurs comportements seront calqués sur ceux du joueur.

Les angles paraissent de plus en plus cinématographiques. Resteront-ils tel quel dans le jeu à proprement parler.

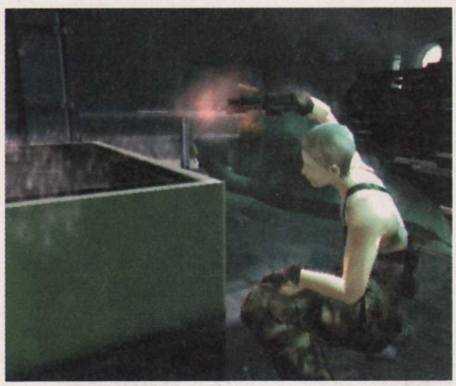
Pourquoi avoir choisi Harry Gregson-Williams pour composer les musiques de MGS2 ?

Grâce au succès du précédent volet, nous avions désormais plus d'argent pour réaliser cette suite ce qui nous a permis de travailler avec de véritables compositeurs de cinéma comme Hans Zimmer et, tout particulièrement Harry dont nous aimons tous le style musical. Pour lui, il s'agissait d'une expérience nouvelle car la manière de composer pour un jeu diffère de celle employée au cinéma. Il nous fallait de la musique dynamique qui puisse bien retranscrire l'interaction à l'écran. Retranscrire à la fois la tension et les émotions.

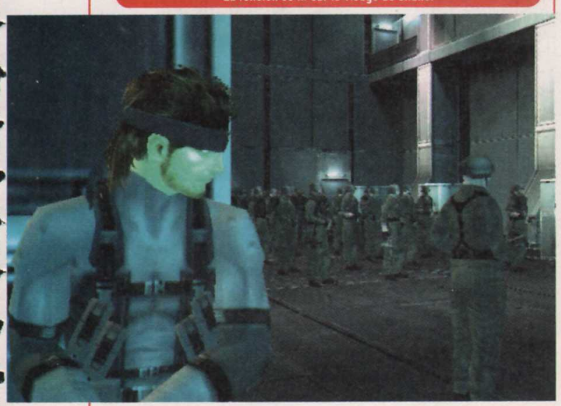
Le mystère s'épaissit autour de cette jeune femme.

Vous avez précédemment parler de possible mode Internet avec MGS2. Pouvez-vous en dire plus ?

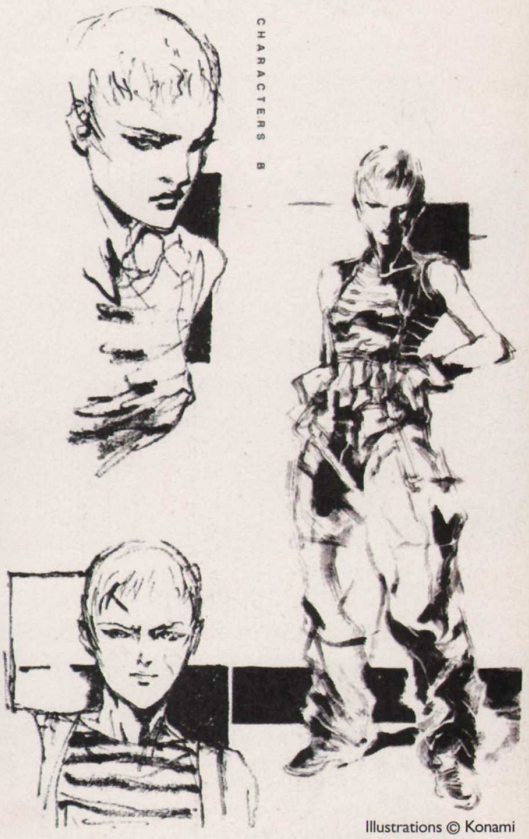
Dans le fond, Sons of Liberty se jouera de la même manière que Metal Gear Solid. Toutefois, nous considérons actuellement les différentes manières qui nous permettraient d'apporter une certaine dimension de jeu en réseau. Cependant, il ne s'agirait pas du cœur du jeu, nous n'y sommes pas encore préparés. Le public non plus d'ailleurs. Néanmoins après Sons of Liberty, nous pourrions voir se généraliser ce type d'applications. Internet est désormais partout. Dans les écoles, pour le jeu en réseau et je pense réellement qu'on le verra bientôt arriver sous forme d'apprentissage à l'école maternelle. Un jour je développerai donc probablement un jeu de ce genre, mais je ne sais pas encore quand.



La tension se lit sur le visage de Snake.



Si votre ombre ou le bruit de vos pas pourront vous trahir, vous pourrez aussi vous servir des éléments du décor pour vous abriter.



Illustrations © Konami

VERSION ORIGINALE

Par Julien Chièze

KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL

Editeur : Namco - Développeur : Namco (Japon)

Disponible courant 2001

NAMCO CRÉE LE DESSIN ANIMÉ INTERACTIF

Après un premier épisode sympathique, Klonoa revient, sur PlayStation 2 cette fois, pour une débauche d'effets graphiques. Attention les yeux !

Mignon tout plein, bien réalisé, accessible pour les joueurs de tout âge, il y a désormais près de trois ans, Klonoa : Gateway to Phantomile nous avait prouvé que Namco s'avait faire autre chose que des jeux de combat (Tekken, Soul Blade). Aujourd'hui, l'éditeur nippon s'apprête à donner suite aux aventures de son petit félin bondissant, sur PlayStation 2 cette fois-ci. Annoncé comme un « 3D Dramatic Action » (les Japonais sont friands d'appellations très « concepts »), ce nouvel épisode vous fera naviguer dans les rêves non pas de Klonoa (comme dans le premier épisode), mais ceux d'une entité bien mystérieuse. Emporté dans un tourbillon de souvenirs, l'histoire débute lorsque Klonoa se réveille dans le monde de Lunatea, un univers maintenu en harmonie par la puissance de quatre cloches mystiques. Accrochez-vous, le meilleur reste à venir. En effet pour des raisons assez obscures, une cinquième cloche de l'Apocalypse s'apprête à sonner risquant ainsi de briser l'équilibre actuel. Alors bien évidemment Klonoa 2 : Lunatea's Veil n'ambitionne peut-être pas de révolutionner le petit monde des jeux de plate-forme (surtout pas par son scénario j'en conviens), mais il devrait toutefois valoir le détour, ne serait-ce que pour l'originalité de sa réalisation graphique. Explications.

ENTRE JEU ET DESSIN ANIMÉ ?

De la bouche même de Ken Kutaragi (père de la PlayStation), la PlayStation 2 devait être la première console à permettre d'afficher des graphismes proches du cinéma hollywoodien. Alors en attendant de pouvoir apercevoir une telle qualité d'image, les équipes de Namco ont déjà réussi un tour de force : appliquer à Klonoa 2 un rendu cartoon unique. Dans la forme, ce jeu de plate-forme se déroulera comme un Crash Bandicoot, c'est-à-dire dans des environnements 3D mais en suivant un cheminement 2D (généralement de gauche à droite). Oui, mais voilà, la 3D employée ici est assez spéciale puisque les décors et les personnages donnent l'impression d'être dessinés à la main… tout en gardant leur aspect 3D. Tout est ici question de gestion astucieuse des éclairages qui confèrent à cet univers son apparence si particulière. Une réussite esthétique époustouflante. En ce qui concerne l'aventure à proprement parler, vous devrez vous frayer un chemin à travers près de 24 niveaux aux thèmes variés et accessibles progressivement sur une carte globale. S'agissant avant tout de plate-forme, les développeurs ont mis l'accent sur le rendu du relief, ici très prononcé. En outre, Klonoa 2 se veut accessible et pourra ainsi se jouer à l'aide de deux boutons. Les différentes actions, comme s'accrocher aux parois, saisir les ennemis avec votre bague enchantée, ou encore voler devraient donc être traitées de manière instinctive. De prime abord Klonoa 2 semble donc destiné aux plus jeunes d'entre nous, mais sa bonne humeur et les charmes de ses graphismes pourraient bien lui permettre d'attirer un plus large public. A suivre…

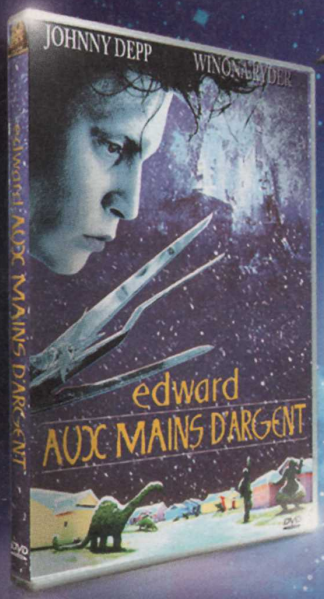
Grâce à la puissance de la PlayStation 2, Namco a pu créer des univers colorés d'une richesse rare.

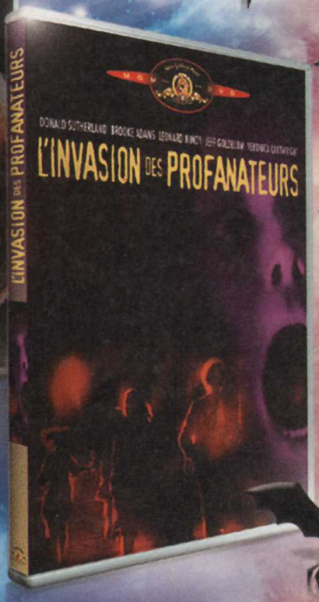
Compagnons de fortune

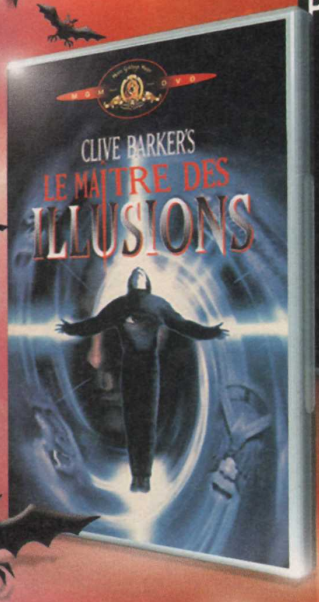
Au cours de son aventure, Klonoa sera épaulé par deux compères dont nous ignorons encore s'ils pourront être jouables ou non. D'un côté vous retrouvez la charmante Lolo jeune prêtresse de son état, et de l'autre, le petit chien débile Popka. Ce dernier possède un look assez particulier et une dégaine aussi molle que du caoutchouc passé au four… c'est peu dire. Décidément l'univers de Klonoa 2 dégage une forte personnalité, qui lui vaudra sûrement d'avoir ses fans et ses détracteurs.

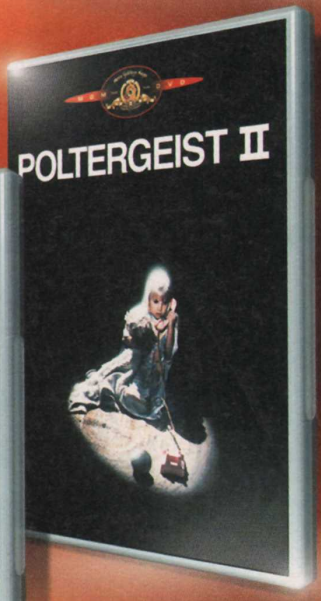
Avec son design cartoon 3D, Klonoa 2 impose une touche graphique très originale.

Pour Halloween, faites-vous peur en DVD !









En DVD VIDEO le 18 octobre 2000

20th Century Fox HOME ENTERTAINMENT

HOME ENTERTAINMENT

VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

GUN GRIFFON BLAZE

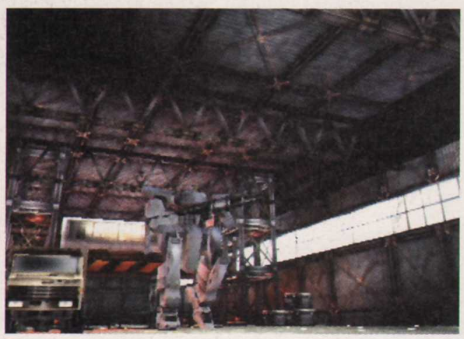
LES ROBOTS SE SUIVENT SUR PS2

Editeur : Capcom - Développeur : Game Arts (Japon)

Aucune date annoncée pour l'Europe

Pour un Japonais, le robot est une créature mobile, rapide et surarmée qui fait un héros de jeu vidéo idéal. Après Armored Core 2, un second jeu du genre arrive au Japon...

Les explosions ne sont pas ce qu'il y a de plus réussies dans le jeu.



Difficile pour l'acheteur japonais de conserver ses économies en attendant ZE titre qui exploite à fond la petite console qu'il a attendu toute la nuit debout dans le froid, le 3 mars dernier. Gun Griffon, a priori, méritait de faire partie de sa liste d'achats. Conçu par un célèbre studio de développement japonais, Game Arts déjà responsable de hits au Japon ou en Amérique (Sylpheed, Lunar, ou encore chez nous avec Grandia) Gun Griffon semblait bien parti. Après avoir produit un Grandia 2 pour la Dreamcast, on s'est aperçu chez Game Arts que l'avenir serait peut-être un peu meilleur chez Sony que chez Sega. Malheureusement, on s'était aussi déjà engagé auprès du second. Qu'à cela ne tienne, on va éviter de se fâcher, et c'est Capcom, dans les petits souliers de Sony et Sega, qui va distribuer les jeux pour Game Arts ; ainsi, tout le monde est content. Surtout l'utilisateur de la PS2 qui prendra l'arrivée de ce talentueux studio comme une aubaine évidente, même si le jeu n'est peut-être pas encore à la hauteur...

LE FUTUR N'EST PAS GAI...

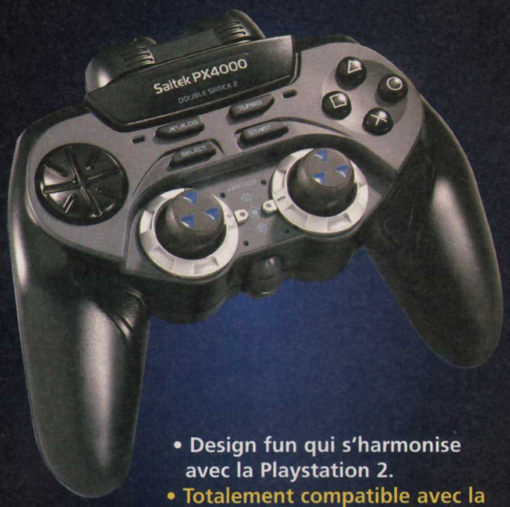
Dans certaines républiques mineures comme la Guinée, la rébellion armée de robots géants (nous sommes en 2024) se déroule face aux grandes puissances mondiales désorganisées. Votre mission, en tant que pilote de l'armée de la fédération sera bien entendu de détruire divers avant-postes ennemis, de prendre des positions, bref, de partir en guerre comme une fois tous les quinze jours. A votre disposition un robot lui aussi géant et surarmé. On se familiarise avec les contrôles un peu originaux, puisqu'il s'agira de piloter votre robot avec les deux sticks analogiques. Le premier vous servira à vous orienter, et le second à vous déplacer. Cela peut surprendre pas mal au début, mais par la suite on s'y retrouve assez facilement, et avec de l'entraînement cela devient même assez instinctif.

EST-CE BEAU ?

Contrairement à un Armored Core 2 qui laissait penser que les programmeurs maîtrisaient enfin la puissance PlayStation 2, Gun Griffon Blaze déçoit. La 3D est malheureusement assez simpliste, et surtout l'affichage des éléments est assez rapproché. Difficile d'apercevoir vraiment ce qui nous arrive dessus à moins de 30-35 mètres, ce qui est dommage sur une telle console. Les graphismes eux aussi ne font pas dans le transcendantal et pour parachever le tout, le jeu ne contient qu'une dizaine de missions contre 5 fois plus chez Armored Core 2. Ajoutez à cela un style de jeu assez orienté action et assez peu porté sur la finesse ou la stratégie, et vous obtiendrez un jeu un peu décevant. On ne comprend pas trop ce qui s'est passé chez Game Arts, un éditeur d'habitude irréprochable. Délais trop courts ? Pression de la part de Capcom ? En tout cas une chose est sûre, ce n'est pas Gun Griffon Blaze qui fera acheter une PlayStation 2 aux Japonais trop occupés par Dragon Quest 7, que ce soit sur PS1 ou 2. Car on vous rappelle tout de même que les jeux de la PlayStation sont embellis de manière considérable pour les plus récents d'entre eux lorsqu'ils sont utilisés sur une PlayStation 2. Si la PlayStation 2 séduit instantanément, ses premiers jeux auront quant à eux plus de mal à enthousiasmer un public toujours plus exigent.

Saitek

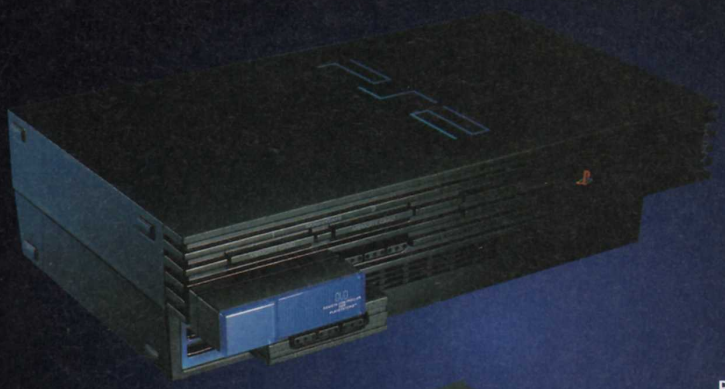
PX4000
Manette pour Playstation 2



- Design fun qui s'harmonise avec la Playstation 2.
- Totalement compatible avec la Playstation, la PSOne et la PS2 (supporte les effets dual schock 1 et 2)
- 4 boutons, 4 gâchettes. 2 mini joystick analogiques, manette multidirectionnelle) boutons start/select.
- Verrouillage des axes du mini joystick et de la manette des gaz.
- Fonction tir automatique (affichage témoins lumineux)
- Câble long pour un meilleur confort et une plus grande liberté de jeu.

RX400
volant pour Playstation 2

- Volant de course compact et réaliste avec pédalier.
- 6 boutons, bouton de direction 8 voies.
- Un seul point de serrage pour une installation plus rapide.
- Totalement compatibles avec les jeux sur Playstation, PSOne et sur PS2. (compatible dual schock 1 et 2)



TELECOMMANDE DVD - PS 2

Profitez de la technologie d'un grand constructeur pour recréer chez vous un "Home Cinéma" !
La télécommande Saitek vous offre tous les avantages des télécommandes DVD traditionnelles sur votre console de jeu sans vous priver de l'utilisation de vos prises de manettes.

- Télécommande infra-rouge à 16 fonctions.
- 12 boutons et une touche directionnelle.
- Module de réception infrarouge avec prise joypad.
- Les fonctions des boutons de contrôle, sont intelligemment placés pour simplifier son utilisation.
- Design élégant qui accompagne la Playstation 2

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom .....
Adresse .....
C. P. ..... Ville .....
Date de naissance ... / ... / ...
Configuration matériel : .....

PM 10/00

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 86 96 30. Site Internet : http://www.saitek.com

Par Edouard Duchamp

Le décor est quand même entièrement en 3D.

DRAGON QUEST 7

LA SAGA PHÉNOMÉNALE

Editeur : Enix - Développeur : Enix (Japon)- Disponible au Japon - Aucune date pour l'Europe

Difficile pour un occidental de comprendre l'ampleur d'un phénomène tel que Dragon Quest au Japon, jeu culte toujours salué par des ventes incroyables.

Dragon Quest est sorti sur PlayStation le 26 août dernier. C'est un fait. Il s'est actuellement vendu à 3,57 millions d'exemplaires (voir notre rubrique Planète Rushes). C'est un record. Selon les porte-parole d'Enix, on vise le record absolu avec 4 millions d'exemplaires vendus, un chiffre qui ne semble pas impossible à atteindre étant donné le succès magique de cette saga. Revenons en 1986 pour comprendre vraiment l'ampleur du phénomène. A cette époque, il n'existe qu'une seule machine de jeu au Japon : la Famicom, dénommée Nes chez nous. Machine de Nintendo, elle accueille des hits comme Mario ou Zelda, et des jeux de rôle obscurs et complexes, nommés Wizardry ou encore Might And Magic. Conscient de la non-accessibilité de ces titres étrangers aux petits Japonais, Yuji Horii décide de faire un véritable jeu de ce style accessible, simple à jouer, et complètement japonais. Il fait donc appel au mangaka-illustrateur du moment, Toriyama Akira (Dragon Ball) pour dessiner un univers, des monstres qui aujourd'hui encore restent célèbres, et des personnages de jeu. De son côté, M. Horii met tout son talent en œuvre pour produire un système de jeu qui permette énormément de choses sans que l'on s'y perde. Le résultat, Dragon Quest, fait un carton. L'année suivante, Dragon Quest 2 connaît un succès encore plus grand, puisqu'on a gardé la même formule Horii + Toriyama, et que l'on a rajouté de l'ambition au scénario. Mais ce que tous les joueurs attendent, c'est le Dragon Quest 3. Ce dernier volet de la trilogie de départ donnera toutes les réponses à un scénario encore mystérieux, permettra de voyager dans le temps à l'époque du premier Dragon Quest, etc. Le jeu se vendra à 3,7 millions d'exemplaires, un record.

Certaines actions de l'ennemi donnent lieu à quelques animations mais rien de vraiment très beau.

Les combats de Dragon Quest 7 sont comparables à ceux d'un jeu Game Boy, et pourtant...

DRAGON QUEST AU PARLEMENT !

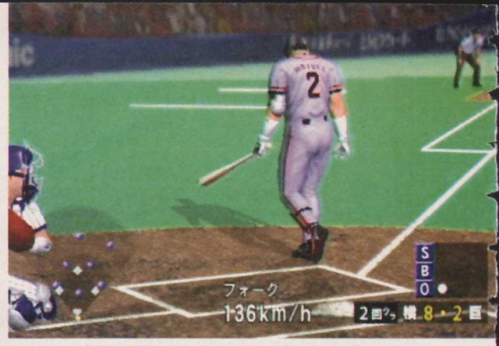
Le jour de la sortie de Dragon Quest 3, un jeudi, des milliers de petits Japonais ont fait le mur ou séché les cours afin de se procurer le jeu tant attendu. Suite à ceci, il a été voté une loi au parlement japonais obligeant Enix a ne plus commercialiser les jeux estampillés Dragon Quest un autre jour que le samedi. Du jamais vu… DQ 4, 5, 6 sortent ensuite, connaissant chacun un grand succès commercial. Puis, vient l'époque du changement, de la PlayStation. Enix décide, à la manière de son grand rival Squaresoft, de dire au revoir à Nintendo et de passer sur une machine concurrente, la PlayStation. Mais tandis que Squaresoft produit très vite son Final Fantasy 7, Enix peine avec son Dragon Quest 7. Le scénario restera en gestation pendant un an, avant que la programmation et la mise en place graphique soit démarrée. C'est ce point qui posera le plus de problèmes à Enix, puisqu'Horii refuse de faire comme la série des Final Fantasy qui a énormément changé graphiquement. Il va donc falloir se battre entre le marketing qui demande un jeu toujours plus beau, et Yuji Horii qui veut un jeu très fidèle à l'esprit de la saga, quitte à être ringard. Après 3 ans de bataille, le jeu est enfin annoncé pour le 24 décembre 1999 au Japon. Les pré-commandes s'élèvent déjà à plus d'un million, et tous les autres éditeurs ont prévu la sortie de leurs titres-phares en fonction de DQ7 afin de ne pas affronter le Roi. Et brusquement, alors que personne ne s'y attendait, le jeu est repoussé 10 jours avant sa sortie. Motif invoqué : le rendre encore meilleur. Véritable raison : le jeu n'était absolument pas compatible avec la PlayStation 2, prévue quelques mois plus tard. Il a donc fallu récrire entièrement le moteur graphique du jeu en un temps record, car les fans n'auraient pas attendu plus loin que les vacances d'été. C'est donc avec beaucoup de sueur et de nuits blanches pour les membres d'Enix que finalement, le jeu sort le 28 août dernier avec le succès que l'on connaît. Graphiquement, le titre se situe à des années-lumière d'un Final Fantasy 9 mais qu'importe, les bons vieux bruitages de 1986 sont là, une difficulté d'un autre âge aussi. Le jeu est tellement difficile et compliqué qu'après 35 heures un érudit ne peut espérer être a plus de la moitié du premier CD, alors que le jeu en compte deux. Une production incroyable, d'un autre âge, mais qui a su garder son public. Un principe inconcevable pour nous, Européens qui refusons de jouer à des jeux graphiquement dépassés même s'ils sont intéressants. Serait-ce la force des Japonais, qui après avoir boudé les jeux magnifiques de la PlayStation 2, se jettent en masse sur ce jeu techniquement obsolète mais envoûtant… Préférence entre le fond et le forme, deux cultures différentes.

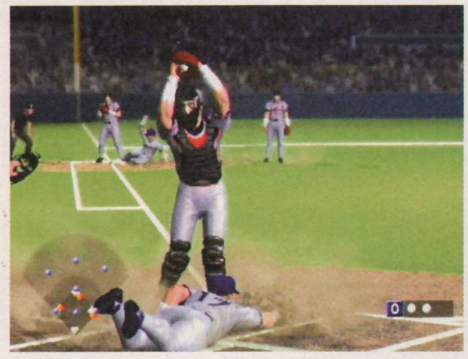
Des graphismes d'un autre âge mais des ventes record pour Dragon Quest 3 (1989)

Les visages d'Enix

Enix, qui a longtemps vécu grâce à Dragon Quest, a bien été obligé de se diversifier afin d'avoir des sources de revenus autres qu'un Dragon Quest immobilisé. C'est grâce à cela que nous avons eu droit au merveilleux Bust A Groove et sa charmante Frida, Dragon Quast Monsters sur Game Boy, un jeu vendu à 2 millions d'exemplaires au Japon et qui lorgnait du côté de Pokémon, ainsi que Valkyrie Profile, un jeu fantastique sur PlayStation dont nous vous avons déjà parlé dans un numéro précédent.

Une carte plus que simpliste pour des personnages eux aussi très peu détaillés.





Les animations sont d'un réalisme époustouflant... Une Motion Capture comme vous n'en avez jamais vu !

GEKIKÛKAN PRO BASEBALL

AT THE END OF THE CENTURY 1999

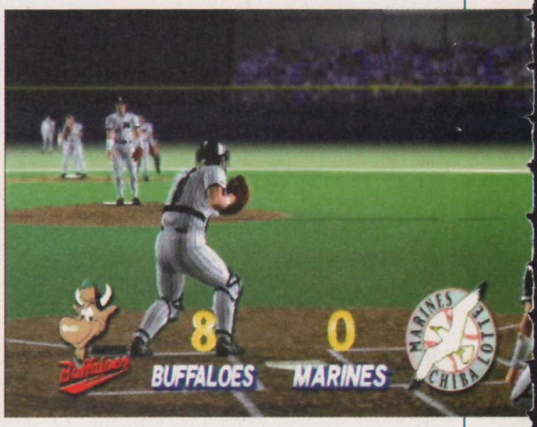
L'EMOTION ENGINE AU SERVICE DU SPORT !

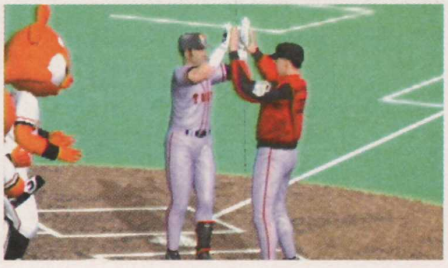
Un jeu de base-ball, oui, mais quel jeu ! Un titre exceptionnel réalisé par Square, les créateurs de la saga Final Fantasy. Une très grande maîtrise technique qui montre, de façon éclatante, que la PlayStation 2 en a dans le ventre. Attention événement !

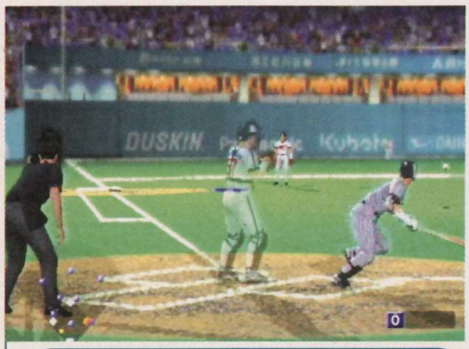
Le base-ball, un genre qui ne fait que très rarement le voyage jusqu'à nos contrées... Pourtant, ce nouveau produit PlayStation 2, estampillé Squaresoft qui plus est, profite pleinement du talent de l'éditeur. Notre premier contact avec le jeu eut lieu il y a déjà quelques mois, par l'intermédiaire d'une simple vidéo. A l'époque, toute la rédaction fut littéralement bluffée par les prouesses techniques qu'elle annonçait, à tel point qu'on n'osait à peine y croire ! Aujourd'hui, nous sommes en face d'un produit bien réel et bien fini, puisque le jeu vient à peine de sortir au pays des sushis. Notez d'ailleurs qu'il a fait une première semaine de vente fulgurante là-bas, prenant directement la deuxième place dans les « charts », juste derrière le très populaire Dragon Quest VII (présenté également ce mois-ci, dans cette même rubrique) avec près de 350 000 unités vendues en seulement trois jours ! Eh oui, lui aussi était très attendu par le public nippon (le base-ball est un sport national, là-bas). En fait, il aura même su se faire attendre un sacré bout de temps, alors que son développement était complètement fini depuis déjà 6 mois ! Pourquoi ? Simplement pour une question de licence officielle, appartenant à un certain Konami qui ne voulait pas la lâcher avant d'avoir sorti son propre jeu de base-ball sur PS2... Les malins ! Bref, comme nous vous l'annoncions un tout petit peu plus haut, Gekikûkan ne sortira probablement jamais chez nous, mais

Editeur : Squaresoft - Développeur : Squaresoft (Japon)

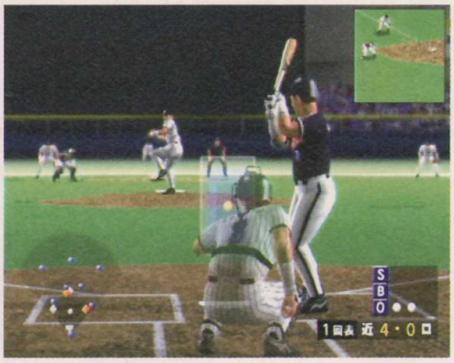
Disponible au Japon

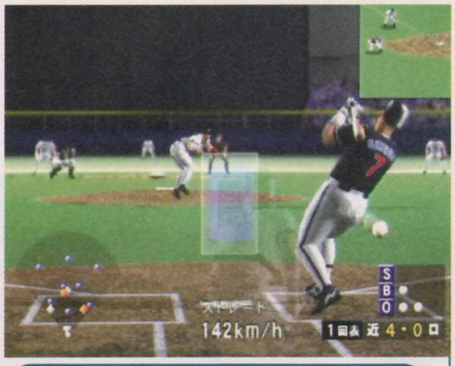






Pour une meilleure visibilité, le receveur devient transparent au moment de la frappe.





Les caméras sont placées comme dans la réalité, pour satisfaire les fans japonais.

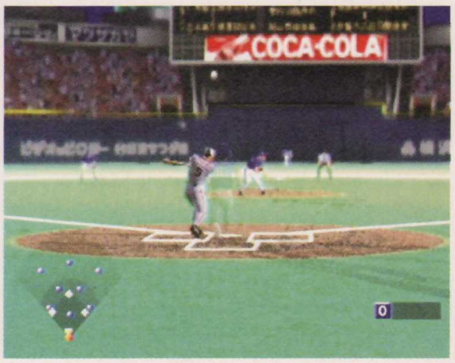
qu'importe, il fait finalement partie des rares jeux PlayStation 2 a nous avoir véritablement impressionnés, alors il mérite bien toute votre attention…

WHAAA, C'EST COMME EN VRAI !

La première chose qui frappe, quand on lance Gekikûkan ou quand on reluque les quelques photos qui ornent ces deux pages, c'est bien évidemment la grande qualité graphique du jeu… Pas besoin d'y passer des heures, c'est beau et c'est bien fait ! En y regardant de près, on peut observer des milliers de détails qui fourmillent, une gestion des lumières bluffante, des textures au sol (herbe, terre, etc.) criantes de vérité… La modélisation des personnages est tout aussi impressionnante : impossible d'apercevoir une jointure entre deux polygones, les ombres donnent du relief sur les vêtements ou sur la peau des joueurs. Concernant les stades, il faut savoir que Square a modélisé « à la broutille près » tous les stades officiels japonais, en poussant le perfectionnisme au point de placer les caméras aux emplacements réels ! Le public nippon trouvera donc ici, en plus cet aspect technique incroyable, les mêmes angles de vue que durant les retransmissions TV. Ce souci du détail et ce côté perfectionniste sont d'ailleurs les points les plus marquants de cette production, sûrement l'objectif numéro 1 de Squaresoft… Après un « home-run » (lorsque le joueur envoie la balle dans le public et marque ainsi forcément le point), le batteur fait le tour du stade en saluant le public, tape dans la main de la mascotte de service, qui elle-même saute dans tous les sens et donne parfois une petite peluche au joueur. Avant de lancer la balle, le « pitcher » frotte son pied sur sa motte de terre, en soulevant un peu de poussière, etc. Il faut vraiment voir le jeu tourner pour se rendre compte de tout cela. D'autant que les mouvements des différents joueurs présents à l'écran (quelles que soient les actions qu'ils effectuent, importantes ou anodines) sont simplement sidérants ! Le travail effectué sur la Motion Capture est même l'un des plus impressionnants qu'il nous ait été donné de voir… On le sent enfin, ce fameux Emotion Engine ! Bon, ça reste un jeu de base-ball bien sûr, vous n'êtes sûrement pas plus intéressé que ça, mais rendez-vous bien compte qu'on peut désormais être rassuré sur le « domptage » de la console par les développeurs… On notera tout d'abord l'absence de reflets et d'aliasing (effet d'escalier sur les arêtes de polygones), mais surtout un aspect visuel général qui rendrait presque palpable la toute puissance de la PlayStation 2, dont on nous parle depuis trop longtemps sans rien nous montrer ! Voilà qui laisse rêveur, on pense déjà aux futurs Final Fantasy (nous vous rappelons que le X et le XI sont déjà annoncés)… Sinon, pour en finir avec Gekikûkan, sachez que la licence officielle concerne la saison 1999 (avec une modélisation personnalisée de chaque joueur, etc.), mais aussi que de nouvelles données pourront être téléchargées depuis le serveur « PlayOnline » de Squaresoft… Encore un point intéressant pour l'avenir, offrant de nouvelles possibilités et témoignant surtout d'une autre manière, plus ouverte, de jouer sur PlayStation !

Square se met au sport !

Voilà un éditeur nippon qui a bien changé, ces dernières années… Il n'y a encore pas si longtemps, il ne savait faire qu'une seule chose (mais de quelle manière !) : les RPG, ou Jeux de Rôle dans notre belle langue. Depuis l'ère PlayStation, cependant, la diversification semble être le nouveau refrain de Square… Souvenez-vous de ce bon vieux Tobal (baston), de Parasite Eve (Resident Evil-like) ou encore de Bushido Blade (simulation exceptionnelle de combats à l'épée). Sur PlayStation 2, la politique restera la même, puisque l'éditeur sort trois jeux de sport avant même d'entamer les genres qu'il connaît le mieux ! Au Japon, deux d'entre eux étaient déjà sortis quelques mois avant ce magnifique jeu de base-ball. Driving Emotion Type-S fut le tout premier et aussi le plus décevant ! Un jeu de course assez sympa, visuellement, mais à la jouabilité complètement stressante. All Star Pro Wrestling, sorti le mois dernier, est quant à lui un jeu de catch plutôt moyen, qui de toute façon, à l'instar de Gekikûkan, ne tentera personne chez nous.



VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

LES NOUVELLES DE LA PLAYSTATION 2

LES JEUX PREVUS POUR LE DEBUT 2001

Réputée difficile à programmer, la PlayStation 2 atteint maintenant ses 8 mois d'existence commerciale au Japon. Petit tour d'horizon des productions actuelles...

Gundam accompagné de son partenaire le Gun-Cannon

Les jours se suivent et se ressemblent pour la PlayStation 2, qui se vend toujours aussi bien mais dont les jeux sont toujours aussi rares au Japon (plus de trois millions de consoles vendues en un temps record). Fort heureusement, même si les jeux en eux-mêmes ne sont pas encore présents, les développeurs ne s'endorment pas sur leurs lauriers, et le nombre de jeux annoncés pour une sortie japonaise en cours d'année s'accroît de jour en jour. Parmi tous ces titres, nous avons relevé trois nouveaux projets qui nous ont semblé particulièrement dignes d'intérêt. Le premier d'entre eux, qui est déjà l'un des jeux les plus attendus de la rédaction, et vous allez comprendre pourquoi, se nomme **Dance Summit 2001 Bust A Move**. Certainement renommé Bust A Groove 3 lors de sa sortie en France (bien qu'elle n'ait pas été confirmée), voici un jeu de danse comme on les aime ici. Comme dans les deux volets précédents (nous n'en avons connu qu'un en France), il s'agira une fois de plus de réaliser diverses manipulations indiquées à l'écran en rythme avec la musique. En cas de réussite, votre personnage se mettra alors à adopter une danse des plus classes, et captera à lui seul la caméra du jeu. Cependant, et ce grâce à la puissance supérieure de la PlayStation 2 sur sa petite sœur, ce nouveau volet de Bust A Groove propose non pas un ou deux mais 4 danseurs simultanément à l'écran. Il va donc s'agir ici de compétition de danse en groupe, puisque vous incarnerez l'un des quatre danseurs, et que vous allez devoir vous révéler bien meilleur que vos camarades. Mais il sera possible d'effectuer des combos de mouvements à deux, trois voire quatre en même temps. Si par bonheur vous parvenez à effectuer le même mouvement qu'un autre danseur, votre mouvement suivant s'enchaînera directement avec lui et vous pourrez faire une chorégraphie à plusieurs ! Sortie prévue pour la fin de l'automne au Japon.

Les mouvements de caméra servent le jeu de manière professionnelle.

DANSE DANS UN ROBOT...

Le second jeu qui a fait l'effet d'une petite bombe lorsqu'il a été annoncé au Japon a été bien sûr **Mobile Suit Gundam**. A la manière de Goldorak chez nous, Mobile Suit Gundam est un dessin animé sorti au Japon en 1978 qui a eu un succès inimaginable et un très grand nombre de suites télévisées ou cinématographiques. Cette fois-ci, c'est sur PlayStation 2 que cela se passe, et on frôle l'indécence de perfection graphique. Les fans de Gundam, qui sont avant tout fans de belles mécaniques et de modélisme, attendaient un jeu reprenant l'univers du robot blanc qui sortirait sur une machine assez puissante pour reproduire en 3D l'exactitude mécanique d'un robot qu'ils connaissent par cœur pour l'avoir monté des centaines de fois en maquette. Ils ne seront pas déçus puisque dans ce jeu d'action qui reprend fidèlement le scénario du dessin animé, le plus grand soin a été apporté à la modélisation des robots, qu'ils soient alliés ou ennemis. Le but du jeu sera simple : dans la peau du pilote de Gundam, vous allez devoir lutter contre l'armée de Zion durant la guerre d'un an. Les combats représentent différentes missions à remplir comme couvrir un point, transporter ou escorter diverses choses ou encore prendre une position. Le joueur sera accompagné des célèbres (au Japon) G-Gun et G-Canon, deux autres robots qui assisteront ses actions. Il sera possible de leur donner des ordres simples, comme la surveillance d'un point, l'exploration d'une zone, ou tout simplement de vous couvrir. Un jeu qui promet énormément, que ce soit en termes d'intérêt ou de graphismes.

Mobile Suit Gundam

Mobile Suit Gundam

La gestion des éclairages sur le corps métallique du Gundam est sans reproches.

A L'UNISSON

Le dernier jeu dont nous souhaitions vous parler dans cette rétrospective des annonces de jeux PS2 au Japon, c'est **Unison**. Annoncé pour sortir en même temps que la console le 4 mars dernier au Japon, il a finalement été retardé afin d'être peaufiné pour le jour de sa sortie, qui se situe à la fin de cette année. Cette fois-ci, nous avons encore affaire à un jeu de danse. Dans un monde futuriste où la musique et la danse sont interdits, le joueur incarne un producteur rebelle qui décide de changer tout cela, et ainsi de produire un groupe de danse pirate. Les trois jeunes filles que le joueur aura donc choisies après un casting sévère vont devoir s'entraîner dur. Tout comme Bust A Groove, le sens du rythme du joueur sera mis à l'épreuve, mais de manière différente. En effet, le joueur étant manager, c'est lui qui va devoir montrer l'exemple aux trois filles, et plus son entraînement sera meilleur, plus le résultat sera bon. Il faudra donc tout donner aux entraînements, puisque le joueur sera passif le jour de l'émission. De plus, ce seront à chaque fois des émissions pirates, donc vous n'aurez pas le droit à l'erreur si vous voulez convaincre la population que la danse hip-hop c'est quand même beaucoup mieux que l'usine 7 jours sur 7. Graphismes superbes, éclairages d'enfer et mouvements incroyablement réalistes pour ce jeu qui, lui aussi, a gagné graphiquement beaucoup depuis les premiers clichés qui nous étaient parvenus. Ces trois jeux nous prouvent donc que l'actualité PlayStation 2 sera brûlante cet automne au Japon, et en France aussi à n'en pas douter...

Unison

Dance Summit 2001 Bust A Move

Dance Summit 2001 Bust A Move

Les jeunes filles sexy du groupe de danse « lycéen » se la donnent grave !

Unison

Le producteur fait appel aux trois jeunes filles pour faire un groupe de danse « pirate ».

Mobile Suit Gundam

Le jeu prend en compte l'environnement qui vous entoure afin que vous puissiez vous dissimuler derrière.

Mobile Suit Gundam

Les sorties PlayStation 2

On estime à environ 85 le nombre de jeux PlayStation 2 qui sont actuellement en développement et qui devraient sortir dans les prochains mois. On suppose aussi qu'ils sortiront pour la plupart d'entre eux entre le moment où vous lirez ces lignes et le mois de juillet 2001. Sinon, ce sont plusieurs centaines de titres qui sont à l'heure actuelle en préparation.

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

Il va falloir se faire une raison : la PlayStation 2 est désormais bien ancrée dans tous les esprits. Féline et racée, la nouvelle console de Sony devrait ainsi connaître dès le mois prochain en succès retentissant. Pour en profiter, encore faudra-t-il avoir pris le soin de la réserver ! En effet, Sony prévient : il n'y en aura pas pour tout le monde. Du moins, dans les premiers jours. En attendant le jour J, les dernières infos concernant la belle déferlent et comme d'hab' vous serez les premiers au courant.

All Over the World

Sources : C.T.W. (Europe), Weekly Famitsu (Japon), l'Interactive Entertainment Services (Etats-Unis)

Top 5 Europe

TOCA World Touring Cars (Codemasters, course)
Tenchu 2 : Birth of Stealth Assassins (Activision, action furtive)
Sydney 2000 (Eidos, athlétisme)
X-Men : Mutant Academy (Activision, combat)
Parasite Eve 2 (Square, action/aventure)

Top 5 Japon

Dragon Quest VII : Soldiers from Eden (Enix, jeu de rôle)
Final Fantasy IX (Square, jeu de rôle)
Shin Sangoku Musou (PS2, Koei, action)
Jikkyou World Winning Eleven 2000~Challenge to U-23 Medal (Konami, foot)
Romance of Three Kingdoms VII (PS2, Koei, stratégie)

Top 5 Etats-Unis

Chrono Cross (Square, jeu de rôle)
Madden NFL 2001 (Electronic Arts, foot US)
Tenchu 2 : Birth of Stealth Assassins (Activision, action furtive)
Gran Turismo 2 (Sony, course)
Spider-Man (Activision, action)

Le coin du Net

La PlayStation 2 marque définitivement son territoire. Lorsqu'on sait que plus de 300 projets sont actuellement en cours de développement sur cette console, on n'ose à peine imaginer le nombre de titres qui sauront nous faire rêver. Ce mois-ci avec Metal Gear Solid 2 et Gran Turismo 2000, en voilà au moins déjà deux.

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PlayStation 2)

http://tvmedia.ign.com/media/mgs2/mgs2ects_full.mpg

Lors de l'ECTS de Londres, un nouveau trailer (bande annonce) de Metal Gear Solid 2 fut présenté à une foule ébahie. Vous y découvrirez Snake en train de marcher nonchalamment sur le pont de Brooklyn avant d'enfiler sa combinaison de camouflage optique et partir à l'assaut du désormais célèbre tanker. Tout ça mis en scène avec le talent d'Hideo Kojima. La vidéo étant conséquente, que ceux qui ne peuvent la télécharger se ruent dans nos castings. Un article avec images exclusives à l'appui vous permettra d'en apprendre plus.

Gran Turismo 2000 (PlayStation 2)

http://ps2movies.ign.com/media/previews/video/gt2000/gt2000_06.mov

Autant être franc. Jusqu'à présent à chaque fois que nos regards avaient croisé Gran Turismo 2000, le sentiment était resté assez mitigé. Mais désormais, tout a changé. En effet, au cours de l'ECTS, Yamauchi Kazunori a présenté en personne la toute dernière mouture de son jeu. Une véritable claque technologique. Effets de lumière incroyables, finesse de la modélisation, aah, ça y est la fièvre Gran Turismo 2000 va monter.

Dynasty Warriors 2 (PlayStation 2)

http://www.gamefan.com/movies.asp?g=1965

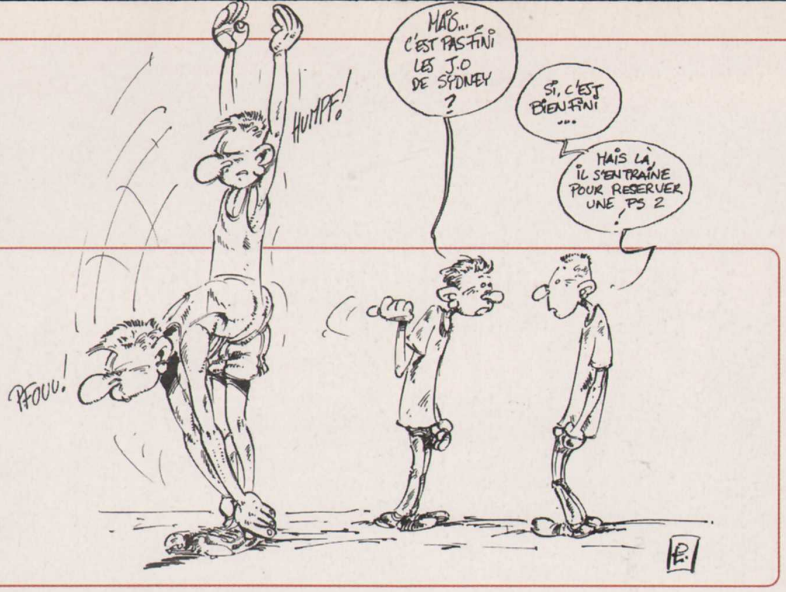
En marge des deux superproductions présentées dans ces lignes, Dynasty Warriors 2 n'en est pas moins un titre assez original. Développé par Koei (déjà responsable de Kessen sur PlayStation 2), le jeu vous placera dans la peau d'un soldat nippon devant faire face aux assauts de plusieurs dizaines de guerriers. L'enfer de la guerre en version médiévale et sur PS2, tout de suite ça a plus de gueule.

Dragon Quest pulvérise FFIX

Au Japon, le jeu de rôle est roi. Toujours en tête des charts, les titres du genre remportent des succès incomparables. Pourtant parmi ces derniers, deux séries se mènent une véritable guerre depuis plus de 10 ans désormais. D'un côté on retrouve les célèbres Final Fantasy de Square, de l'autre les Dragon Quest d'Enix. Bien évidemment, en occident grâce à la PlayStation, tout le monde connaît Final Fantasy, tandis que Dragon Quest reste un véritable mystère. Pourtant au Japon, c'est bel et bien la saga d'Enix qui possède les faveurs du public. C'est sûr, Square a profité du retard de Dragon Quest VII pour sortir 3 volets de Final Fantasy et ainsi reprendre pas mal de parts de marché à son adversaire, mais rien n'y a fait. En effet depuis sa sortie en août dernier, DQVII s'est écoulé à près de 3,57 millions d'exemplaires ! Pour comparaison, FFIX n'en est « qu'à » 2,5 millions de pièces vendues. Beaucoup plus austère dans son fond comme sa forme, le succès de Dragon Quest VII restera probablement une énigme pour nous autres occidentaux. Quoi qu'il en soit, le joyau d'Enix est en passe de devenir le jeu le plus vendu sur PlayStation au Japon. Un record qui appartient pour l'instant à Final Fantasy VII, avec 3,7 millions de jeux vendus. Hallucinant.

Le 24 novembre, elle sera à tous, mais tous ne l'auront pas

C'est avec ce slogan que Sony vient d'amorcer sa campagne de réservation de la PlayStation 2. Une phase de réservation qui d'après le constructeur semble un passage quasi-obligatoire pour les joueurs qui souhaiteront obtenir la console le jour du lancement. Pour faire partie des heureux élus, voici la démarche à suivre. Du 16 septembre au 7 octobre, vous devrez vous rendre dans l'un des 3 000 points de ventes participants à l'opération et déclarer votre intention d'achat moyennant un acompte de 300 francs déductible le jour du retrait de la console. Une action qui s'applique aussi aux jeux et accessoires. Il risque de ne pas y en avoir pour tout le monde, donc un seul mot d'ordre : foncez, ne serait-ce que pour dégoûter vos amis qui ne l'auront peut-être pas.



Du renfort à la tête de Sony

Alors que l'arrivée de la PlayStation 2 est imminente, Chris Deering, actuel président de Sony Europe a nommé Phil Harrison au poste de Senior vice président du développement en remplacement de Juan Montes qui a choisi de partir pour la section jeu de Motorola. Phil Harrison, un personnage loin d'être inconnu pour tous ceux dont la mémoire n'aurait pas flanché depuis cinq ans. En effet, en 1995, c'est mister Harrison qui avait orchestré avec maestria le lancement européen de la PlayStation première du nom ! Pourtant si Phil signe aujourd'hui son retour dans le QG de Sony à Londres, il n'en avait pas pour autant quitté Sony et la PlayStation puisque entre temps, l'homme avait pris les rênes de la filiale américaine de la société. A partir du 1er octobre prochain, Phil Harrison sera donc principalement en charge de studios de Scamden, Cambridge, Liverpool, Soho et Leeds. Des équipes talentueuses responsables par exemple de titres tels que Porsche Challenge, MediEvil, WipEout, ou le Monde des Bleus.

Konami offre des licences à ISS

Les véritables amateurs de foot ont choisi leur camp depuis longtemps. En matière de simulation footeuse, pas la peine de discuter, ISS Pro Evolution de Konami est de loin ce qui se fait de mieux. La simu' ultime diront les fanatiques... que nous sommes, c'est un fait. Toutefois, malgré ses impressionnantes qualités la série des ISS s'est toujours moins bien vendues (en occident) que celle des FIFA (Electronic Arts). Le véritable problème vient de l'absence de licence officielle. Marquer un coup franc avec Zedane, c'est vrai ça peut faire bizarre. Bénédiction, ce désagrément appartient désormais au passé. En effet, en marge de l'ECTS, Konami a signé un accord avec la FIFPro afin d'utiliser les noms de tous les joueurs professionnels dans les prochains ISS. Autre bonne nouvelle, Konami a aussi signé avec l'équipementier Umbro. Le réalisme sera donc total aussi bien en termes de jeu, que d'habillage. Le premier titre à en profiter sera International Superstar Soccer qui accompagnera la sortie de la PlayStation 2. Tiens au passage, que les amoureux de foot virtuel se réjouissent, que dis-je, jubilent car la suite d'ISS Pro Evolution vient d'être officiellement confirmée sur PlayStation 2 ! Une date à retenir : mars 2001 au Japon, et probablement dans la foulée chez nous... vite, vite.

La PlayStation 2 s'équipe

Plus qu'une simple console, la PlayStation 2 se veut ouverte à de nombreuses applications annexes et devrait ainsi bientôt accueillir une imprimante. Baptisé avec soin Popegg, cette mini-imprimante à encre se branchera sur l'un des ports USB de la console et sortira le 15 novembre au Japon. L'utilité de l'objet sera extraordinaire. Jugez plutôt. En effet, pour garantir le succès de son accessoire, Sony va mettre au point un logiciel nommé Print Fan qui vous permettra d'imprimer de zolies cartes de visites, d'anniversaire, et tout et tout. En outre, un jeu comme Primal Image (la simulation de photos de mannequins) sera par exemple réédité pour permettre aux nippons célibataires et frustrés de décorer les murs de leur chambre avec des imprimés de midinettes en maillots moulants. Super. Dans la foulée, mais en version un peu plus intéressante, Sony a annoncé que son nouvel appareil-photo numérique, le Cyber Shot DSC-P1, sera aussi compatible PlayStation 2. Les applications sont cette fois plus alléchantes puisque vous pourrez vous photographier et inclure votre visage dans différents jeux existants et à venir. Une bonne initiative qui a tout de même un prix : hum, environ 7 000 francs l'appareil !

Les présidentielles U.S. dans l'œil du cyclone

D'un côté la pitoyable insulte de George W. Bush. à un journaliste du New York Time, de l'autre la demande très tendance de « cessez-le-feu » adressée par le candidat démocrate Al Gore à l'industrie du divertissement, preuves que les élections américaines soulèvent les vraies questions. Explications. « Si l'industrie du divertissement promet de ne pas commercialiser des produits inadaptés aux sensibilités des jeunes enfants, mais qu'en fait elle ne respecte pas cet engagement, il s'agit là alors de mensonge. Aujourd'hui, il est assez dur comme ça d'élever ses enfants sans que cette industrie ne rendent les choses encore plus difficiles » proclamait Al Gore. Au cœur de ces propos, la volonté que les éditeurs de jeux vidéo et les producteurs de films revoient dans les six mois leur signalétique sur la violence et le caractère mature de leurs productions. Si tel n'était pas le cas, Al Gore a déjà promis de prendre des mesures exemplaires. Dans le fond, la démarche n'est pas mauvaise, bien au contraire, le seul problème reste que les Américains ont parfois des tendances un peu extrémistes sur les bords et que frapper sur les jeux vidéo paraît un peu trop à la mode actuellement. Quoi qu'il en soit nous devrions être fixés d'ici six mois.

Une addition salée

L'arrivée de la PlayStation est imminente. Le 24 novembre, vous serez probablement des milliers à vouloir mettre la main sur la bête, mais autant vous prévenir, votre portefeuille va souffrir un grand coup. En effet, outre les 2 990 francs de la console, il vous faudra ajouter 399 francs pour un jeu édité par Sony, et probablement un peu plus pour les éditeurs tiers. Mais attention, si vous souhaitez vraiment tirer parti de votre machine, pouvoir jouer à plusieurs ou plus simplement sauvegarder vos parties, l'addition va vite grimper en flèche. Jouer décemment sur PlayStation 2 reviendra donc à un peu moins de 4 000 francs. Pour vous donner une idée, voici le détail des prix pratiqués sur les accessoires qui accompagneront la console. Notez qu'il s'agit à chaque fois des prix généralement constatés.

Manette Dual Shock PS2 : 199 francs
Carte mémoire : 299 francs (!!)
Connecteur Multi-Manettes : 349 francs
Socle Vertical : 99 francs
Socle Horizontal : 99 francs

Les incontournables Les plus attendus

Une actualité en demi-teinte ce mois-ci. Deux entrées dans nos incontournables seulement. Les jeux PlayStation 2 continuent leur progressive arrivée dans nos colonnes même s'il reste encore de nombreux titres PlayStation première génération. Une chose est sûre, il y en aura pour tous les joueurs, tous les goûts et surtout tous les budgets. De 69 F (dans certaines grandes surfaces) à 349 F, la gamme PlayStation s'adresse désormais à tous. Ne manquez pas les opportunités et souvenez-vous, quoi qu'il arrive, que vos jeux tourneront aussi sur votre PlayStation 2.

Course

Les incontournables

Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.

Moto Racer World Tour
Editeur : Sony C.E.

Colin McRae Rally 2
Editeur : Codemasters

Le plus attendu

GT 2000
Editeur : Sony C.E.

Combat

Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu

Tekken Tag Tournament
Editeur : Namco

Sport

Les incontournables

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

Tony Hawk's Pro Skater 2
Editeur : Activision

Yannick Noah All Star Tennis 2000
Editeur : Ubi Soft

Le plus attendu

Big SSX
Editeur : E.A.

LA VIE. LA VRAI.

RPG/aventure

Les incontournables

Final Fantasy VIII
Editeur : Square

Saga Frontier 2
Editeur : Square

Suikoden II
Editeur : Konami

Le plus attendu

Valkyrie Profile
Editeur : Enix

Action/aventure

Les incontournables

Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Tenchu 2
Editeur : Activision

Vagrant Story
Editeur : Square

Le plus attendu

Alone in the Dark 4
Editeur : Infogrames

Bizarre

Les incontournables

Vib Ribbon
Editeur : Sony C.E.

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Dance Dance Revolution
Editeur : Konami

Plate-forme

Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Le plus attendu

Spyro 3
Editeur : Sony C.E.

Auchan

Par gana@joystick.fr

INTERNET

La lettre de ce mois-ci nous emmène à Montreuil-Bellay. « Monsieur Risoli, vous êtes un rayon de soleil dans la grisaille du PAF. Mais n'est-il pas temps de passer la main ? Arthur ou Stéphane Bern seraient parfaits. » Oui, ou Thierry Becarro...

New World Record

Ouuuuh un tire complètement raté du Biélorusse Evgeni Patrokouchi... Le juge valide son tir... à peine 7 mètres 43. Et voici l'un des favoris le Roumain Retchenko qui est pour le moment en tête du concours avec 8 mètres 86... il se talque les mains... il a l'air très concentré. Il saisit son vieux par les cheveux... Ouuuuulala un lancer maaagnifiiiiiique ouuuuuh c'est loin ! C'est trèees loin... je crois que nous allons avoir un nouveau record du monde !! Oui ! 9 mètres 02... Incroyable ! Le vieux c'est littéralement écrasé sur la ligne des 9 mètres ! Quel concours ! Tout de suite une page de pub, et on se retrouve juste après pour la fin du match de basket pour nain avec un score de 6 à 2 pour les Etats-Unis. http://www.unolympics.com/
http://www.olympics.com/eng/

Coup de pouce

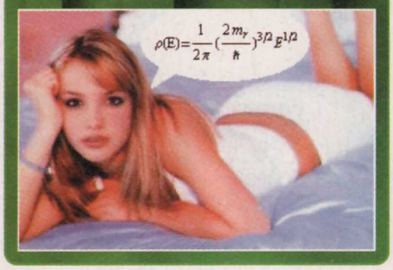
Messieurs, si vous souhaitez faire partie du Thumb Club il va falloir vous plier à quelques règles. Règle numéro un, on ne parle pas de Thumb Club... Règle numéro deux, on ne parle pas de Thumb Club... Règle numéro trois, si c'est votre premier soir vous devez combattre... et règle numéro quatre, si l'un des deux combattants dit « pouce à terre » le combat s'arrête. Inscription au http://sequential.locnet.net/Thumb_Club/tcmovie.html

THUMB CLUB

BAC à sable

Britney's Guide to Semiconductor Physics

Un DEA de génie et physique des matériaux, un autre sur la physique de la matière et son rayonnement, un DESS de compatibilité électromagnétique, un mastère en ingénierie et en gestion de l'énergie, on peut dire qu'elle cachait bien son jeu Britney Spears.
http://www.britneyspears.ac/lasers.htm



Guiness Book

Cher monsieur ******. Comme convenu, voici les dossiers ultra-confidentiels que j'ai réussi à photographier pendant mon infiltration dans la société Atari. Ma couverture en tant que stagiaire dactylographe a parfaitement fonctionné et j'ai donc réussi à subtiliser en plusieurs nuits la totalité de leurs prochains jeux en me déguisant en petite poubelle de bureau. J'espère que malgré les 20 ans de retard (j'avais des courses à faire et je suis allé rendre visite à ma mamie sur son lit de mort), ces documents vous seront utiles pour concevoir votre nouvelle stratégie de marketing. Je me permets de soumettre à votre attention deux jeux que la société Atari compte commercialiser et qui me semble particulièrement prometteurs. Le premier s'intitule Tempest, et le second Asteroid. Merci de bien vouloir manger ces documents après lecture. http://www.willowsp.u-net.com/andy/atari/

Slurp... Slurp...

the lick'o'rama 1.0

Mes amis m'appellent « la langue ». Quand j'arrive au bureau, je salue mes amis d'un grand coup de langue sur le front (Sluuurp). Au début ça les faisait râler, maintenant, ils se tartinent le front de confiture pour me faire plaisir. La télé, j'aime bien la lécher aussi (sluuurp sluuurp) surtout quand y'a Star Trek alors là... (SSLLLLLLLLURPPPPP) je badigeonne l'écran de salive, je tartine les oreilles de Spock avec ma langue. Un truc que j'aime bien aussi c'est lécher mon moniteur 21' pendant que je surf sur le Net (Sluuurp)... enfin attention je lèche pas tout et n'importe quoi non plus hein...je suis pas fou ! Vous me verrez jamais lécher un rasoir par exemple, ni même un hérisson... enfin... pas n'importe quel hérisson... quoi qu'un mignon p'tit hérisson...(SLUUURPP)
http://www.olipop.com/

Interface de rat

Tout à l'heure pour sortir, j'ai choisi une tête de dèb. Je me suis mis une très grosse tête avec des petits yeux tout près du nez, et surtout, pas de menton. Hier au contraire, pour aller chez le poissonnier, je m'étais mis une tête de mérou, toute plate avec les yeux quasiment à la place des oreilles... et bien il m'a fait un prix. C'est important de bien choisir sa tête. Demain j'ai rendez-vous chez mon urologue.
http://www.facegenerator.com/

IL REVIENT...

driver-2.com

PlayStation

Un flic infiltré, deux gangs rivaux...
A la **MOINDRE ETINCELLE**, c'est l'explosion de **VIOLENCE**...

DRIVER 2™

BACK ON THE STREETS

CHICAGO, RIO, LA HAVANE, LAS VEGAS... Un **MAUVAIS COUP** se prépare...
La pègre brésilienne est sur le coup... Mais **TANNER EST DE RETOUR...** Et c'est **LUI QUI DISTRIBUE LES CARTES...**

"DRIVER 2 : UN PROJET ENCORE PLUS AMBITIEUX, ENCORE PLUS FOU, ENCORE PLUS FUN !" PlayPower
"DE QUOI BAVER D'IMPATIENCE" Consoles Plus

NOVEMBRE 2000

INFOGRAMES

Driver 2™ © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames devlopment studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.
PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

REFLECTIONS

Par Stéphane Hébert

ZIK

On tape un peu dans tous les genres ce mois-ci : hard-rock, rock, world, rap, techno, remix... Autant que vous le sachiez, vous avez échappé de peu au folklore... ce qui fera sans doute de la peine à nos lecteurs bretons.

FOLKLORE ÉLECTRONIQUE

Mötley Crüe

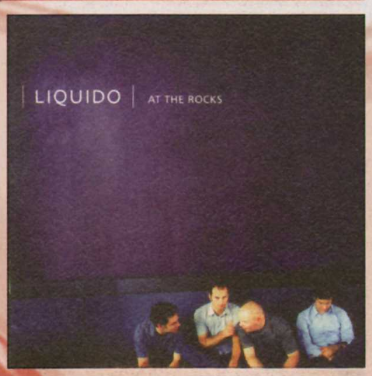
New Tatoo - Virgin

Après avoir un peu trop voulu coller aux attentes du marché rock des années 90, le New Tatoo de Mötley Crüe sonne le retour à un hard-rock plus proche des penchants musicalement crasseux du groupe. Ça parle de sexe et de décadence, ça joue dans le saturé binaire, ça se lamente un peu sur le « rock'n roll way-of-life ». Le tout est entrecoupé par deux ballades langoureuses, histoire de se détendre un tantinet les oreilles entre deux riffs puissants... Voilà ce qu'il en est du Mötley Crüe nouveau.

Liquido

At the Rocks - Virgin

Nous avons encore tous en tête Narcotic, l'excellent titre qui a porté Liquido dans les sphères supérieures des charts européens. Nos quatre Allemands remettent donc le couvert avec At the Rocks, mélange de rock-pop, de punk-rock, de « rock-surf » et de mélodies-rock romantiques. Bon, en gros, on cause rock chez les Liquido. Par contre, ne vous attendez pas à retrouver du disco-rock à la sauce « Narcotic-like », ici, on ne propose que de la denrée fraîche. Tant mieux, le plat musical qui nous est servi n'en est que meilleur.



Easy Mo Bee

Now or Never : Odyssey 2000 - Virgin

Le talentueux Easy Mo Bee n'étant pas du genre à garder son talent pour lui, il a décidé de réunir quelques amis autour de sa table (de mix) et de nous pondre un album de rap d'un bon niveau général. Car bien que certains titres soient clairement plus réussis que d'autre, l'ensemble se tient plutôt bien au final. Au chapitre des invités, on citera Snoop Dogg, Buckshot, Guru, Busta, Prodigy of Mobb Deep...

Mungal

Dreadlocks Virgin

Le mélange des genres permet souvent de se réconcilier avec la créativité des musiciens contemporains. Dont acte pour Mungal, qui nous propose un brassage exotique à base de Sitar, de reggae et de jazz, le plus souvent accompagné par des groove dance et « jungleisant ». Bien que la plupart des morceaux soient uniquement instrumentaux, on appréciera les mélodies dépaysantes interprétées de bien jolie façon à la Sitar. Un bel exemple de World Music, aussi accessible qu'attachant.

Radiohead

KID A – Emi

Nouvel album pour Radiohead et nouvelle occasion d'apprécier leur musique. Kid A est une production sombre, très sombre même, dont les tonalités musicales sont clairement poussées dans les basses et moyennes fréquences. Déroutant, mais clairement hors-normes. Les sons électroniques forment un mélange contre-nature avec les voix, les grooves technos et acoustiques se laissent mutuellement la place au fil des opus, certains titres frisant même le minimalisme méditatif. Hors-normes, c'est le mot. A noter au passage la sortie d'un DVD documentaire sur le groupe, au doux nom de « You are a Target Market ».

Shirley Bassey

Diamonds are forever Emi

Shirley Bassey, pour ceux qui ne la connaissent pas, est entre autres l'interprète de quelques-uns des titres les plus connus des James Bond : Goldfinger, Les Diamants sont Eternels, Jamais plus Jamais... L'album qui nous occupe aujourd'hui est ainsi une compilation de ses diverses interprétations (mais pas uniquement des BO de James Bond), remixées pour l'occasion par Propellerheads, Mantronik, DJ Spinna ou encore Moloko. Les arrangements sont très propres, et on échappera au syndrome du remix facile. Du bon boulot.

La grande aventure en bande dessinée est de retour

LE SCORPION

MARINI-DESBERG

LE DESTIN A POSÉ SA MARQUE

DARGAUD

www.dargaud.fr

© MARINI / DESBERG - DARGAUD BENELUX (EDL-B&M s.a.) - 2000

création Philippe Ravon

Par Christophe Narbonne
du Magazine Première

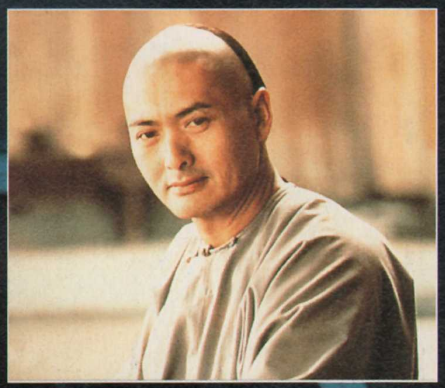
CINE

On retiendra ce mois-ci deux longs métrages d'un genre radicalement différent. Si le premier fait immanquablement penser à quelques jeux vidéo d'action, le second quant à lui fait la brillante démonstration que les jeux dans leur ensemble manquent cruellement d'une des qualités toute humaine qu'on appelle l'humour.

MARTIALEMENT VOTRE

TIGRE ET DRAGON

"Crouching Tiger, Hidden Dragon". Epopée martiale d'Ang Lee. USA-Chine-Taïwan. Avec Chow Yun Fat (Li Mu Bai), Michelle Yeoh (Yu Shu Lien), Zhang Zihi (Jen Yu), Chang Chen (Lo)... Scénario: James Schamus, Wang Hui Ling, Tsai Kuo Jung. Photo: Peter Pau. Musique: Tan Dun. Prod.: James Schamus, David Linde. Distr.: Warner. 1 h 59.



Présenté à Cannes hors compétition, Tigre et Dragon a été considéré par beaucoup de festivaliers comme le plus beau film de la Quinzaine. Avec ce film d'arts martiaux dans la tradition du genre, le taïwanais Ang Lee surprend, sans se renier pour autant. Habitué aux comédies sociales (Garçon d'Honneur ; Salé, sucré) ou aux drames intimistes (Raison et Sentiments, Ice Storm), il développe son thème de prédilection : l'émancipation féminine. Car ce sont bien les femmes qui sont au coeur de l'intrigue. La lumineuse Michelle Yeoh y incarne une combattante, chargé par Li Mu Bai (Chow Yun Fat, très sobre), un virtuose des arts martiaux, de remettre une épée légendaire à un seigneur respecté. Dans la maison de celui-ci, elle fait la connaissance de la fille du gouverneur (ravissante Zhang Ziyi), trop jolie pour être honnête... Romanesque à souhait (Yeoh est secrètement amoureuse de Yun Fat ; Ziyi rêve d'aventures plus que de mariage), l'intrigue ménage des scènes d'action extraordinaires, chorégraphiées par Yuen Wo Ping, dont la réputation a franchi la Muraille de Chine depuis Matrix. Poussant à son extrême la technique des filins (les acteurs sont tenus par des câbles pour les scènes de baston aériennes), Tigre et Dragon est d'une beauté formelle tout simplement bouleversante.

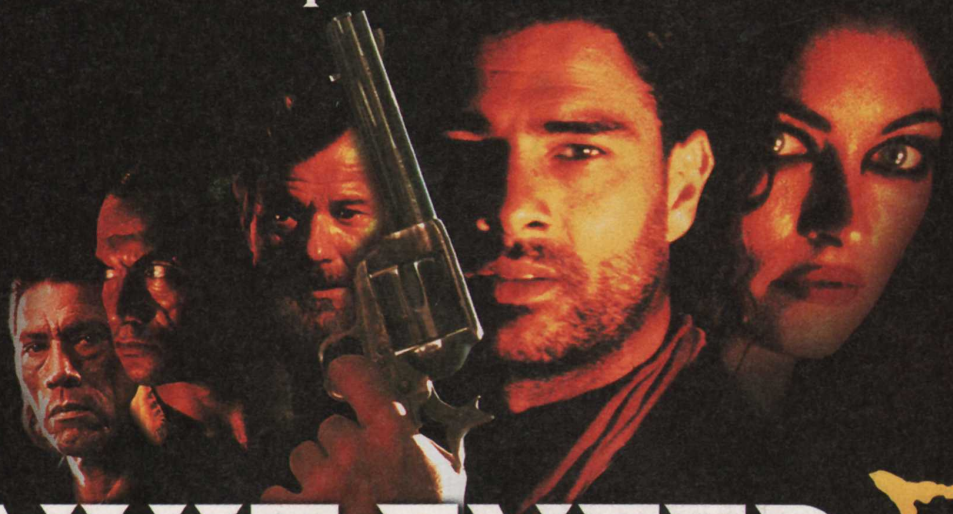
SCARY MOVIE

Parodie horriblement drôle de Keenen Ivory Wayans. USA. Avec Shawn Wayans (Ray), Marlon Wayans (Shorty), Anna Faris (Cindy), Jon Abrahams (Bobby)... Scénario: Shawn Wayans, Marlon Wayans, Buddy Johnson, Phil Beauman, Jason Friedberg, Aaron Seltzer. Photo: Francis Kenny. Musique: Davis Kitay. Prod.: Bob Weinstein, Harvey Weinstein, Cary Granat, Peter Schwerin. Distr.: Bac Films. 1 h 24. Sortie: le 25 octobre

Comme son affiche et son titre l'indiquent (traduction : « Film de peur »), Scary Movie tourne en dérision les films d'horreur pour ados, qui ont déferlé sur les écrans depuis le succès de Scream. Mélange d'humour très pipi-caca façon frères Farrelly (Mary à tout prix) et de parodies de films façon ZAZ (la série des Y-a-t-il un...), Scary Movie est rythmé par une énergie déconnante qui ne faiblit pas. Entre deux nanas plus ou moins dénudées (dont Carmen Electra dans la séquence d'ouverture), Keenen Ivory Wayans détourne pour le fun des séquences de Scream 1 et 2, Le Sixième Sens, Matrix, Shining, Souviens-toi... l'été dernier, j'en passe et des aussi délirantes. Ecrit par les deux frangins acteurs du réalisateur (le trio infernal est à la base de In Living Color, célèbre émission comique black aux U.S.A.), le scénario ne révolutionne pas le genre mais va jusqu'au bout de ses intentions, même les plus scabreuses. A l'instar d'American Pie, le film est mené tambour déconnant par une pléiade de jeunes acteurs inconnus, en tête desquels Shawn et Marlon Wayans, dignes héritiers d'Eddie Murphy et de Martin Lawrence.

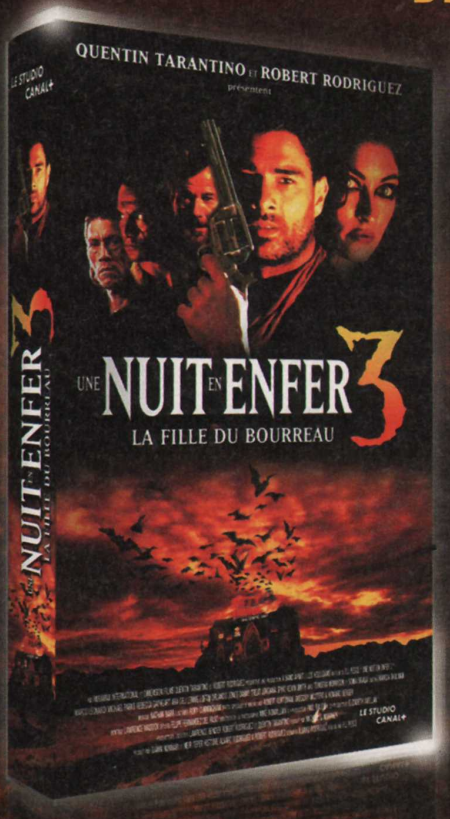
Illustrations Droits Réservés

QUENTIN TARANTINO ET ROBERT RODRIGUEZ
présentent



UNE NUIT EN ENFER 3
LA FILLE DU BOURREAU

ENFIN LA VÉRITÉ SUR LA LÉGENDE DES "UNE NUIT EN ENFER"



SPÉCIFICITÉ DU DVD

- FORMAT : 16/9e COMPATIBLE 4/3
- SON : DOLBY DIGITAL 5.1 FRANÇAIS, ANGLAIS

BONUS DVD

- BANDE-ANNONCE
- FILMOGRAPHIES
- DOCUMENT "À PROPOS DE LA TRILOGIE"
- SOUS-TITRES SOURDS ET MALENTENDANTS

STUDIO CANAL

© 2000 Miramax Film Corp.

ARSENIC pour PFG Vidéo

EN VENTE EN VIDEO ET DVD LE 18 OCTOBRE 2000

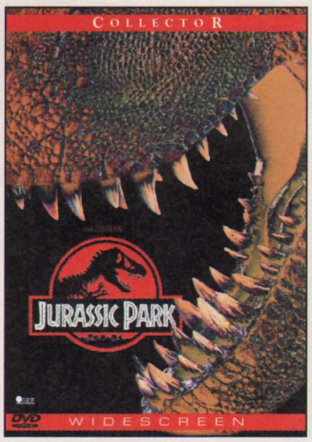
DVD LAND

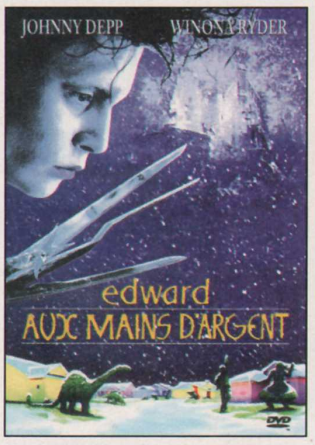
COURRIER

Les fonctions DVD de la Play 2 donnent la grosse tête. Au point que l'on se prendrait à croire que certaines spécificités du DVD ont des liens cachés avec la PS2... Les allers-retours entre PS2, lecteurs DVD-Rom et formats sonores nourrissent tous vos fantasmes d'utilisateurs. L'occasion de faire le point sur le rêve et la réalité.

TROIS TITRES À SE METTRE DE CÔTÉ

Alors que la PlayStation 2 arrive dans environ deux petits mois, vous pouvez d'ores et déjà mettre de côté quelques DVD-vidéo de côté. Ça serait dommage d'avoir sa PlayStation 2 et pas de films à regarder... Durant le mois d'octobre on ne résistera pas au charme du sémillant ***Austin Powers : L'espion qui m'a tirée****. Un film aux antipodes de toutes finesses mais qui a su chez nous séduire un large public (réplique fétiche : « I shall call him... Mini Me ! »). Un son irréprochable sur ce DVD (5.1 en français et anglais), de nombreux commentaires audio sous-titrés (pour une fois...), le making of de 26 minutes, les BO, des clips (Madonna, Lenny Kravitz, Mélanie G), bref tout ce qu'il faut pour faire le bonheur d'un homme. Groovy Baby ! Tous ceux qui ont le sens du spectacle ne manqueront certainement pas la sortie du coffret* ***Jurassic Park****. Disponible en deux versions (Gold et Silver) comprenant différents gadgets cadeaux, ces deux DVD (Jurassic Park et sa suite Le Monde Perdu) proposent aussi la bande annonce de Jurassic Park 3... Un milliard de bonus sur ces deux films à grand spectacle qui vous feront pleinement profiter des technologies Dolby Digital. Enfin et parce que c'est un peu notre coup de cœur, précipitez-vous sur la sortie DVD-vidéo de l'excellent* ***Edward aux Mains d'Argent*** *de Tim Burton. On appréciera en dehors du film les commentaires de Tim Burton et on s'interrogera sur la présence des Spots TV espagnols. On regrettera aussi le son en 4.0, les musiques de Danny Elfman méritaient mieux. Un petit DVD pour un grand film.*





JEUX « CINÉMATOGRAPHIQUES »

Q *Bonjour. On parle de la possibilité pour la PlayStation 2 à lire les DVD au format Dolby Digital. Mais est-ce que les jeux exploiteront aussi ce procédé sonore, sachant que cela entraînera un coût supplémentaire ?*

Sébastien, de Versailles.

R *La majorité des jeux PlayStation 1 exploitaient déjà à merveille le procédé Dolby Surround. Si vous possédez l'équipement adéquat (c'est-à-dire un ensemble hi-fi composé de 2 enceintes avant et 2 arrière), vous avez déjà pu profiter de ses modalités sonores. Un ensemble que l'on pouvait faire évoluer vers le Pro Logic, si l'on voulait que les dialogues soient restitués par une enceinte dédiée (en l'occurrence la centrale). Metal Gear Solid était à ce propos proprement fantastique à jouer. L'immersion était totale ! L'effet Surround se révélait lui-même particulièrement intéressant pour des jeux comme MediEvil ou Resident Evil. La PlayStation 2, elle, sera compatible avec les formats sonores 5.1 et DTS (ce qui suppose quand même que vous ayez le matériel ad hoc : ampli évolutif, kit d'enceintes spécifique, décodeur 5.1 si besoin...). Un potentiel sonore énorme, mais pour des fonctionnalités pas transcendantes tout de même, surtout s'il s'agit d'un jeu. En fait, à la différence du Dolby Surround, le Dolby Digital propose un rendu sonore en stéréo sur les deux enceintes arrière (mono avec le Dolby Surround). Certes, vous allez me parler du fameux caisson de graves (celui qui fait le 1 dans la dénomination), mais cet élément peut déjà s'intégrer dans un ensemble Dolby Surround. Si les jeux PS2 exploitent le Dolby Digital, le rendu sonore arrière sera donc légèrement amélioré. Le DTS, lui, est capable de gérer jusqu'à 8 canaux sonores distincts (donc autant d'enceintes...). Le mixage et la conversion du son aux formats 5.1 et DTS pour les jeux prendront pas mal de temps, et d'argent. Reste donc à savoir si le jeu en vaudra la chandelle et si les développeurs seront prêts à allouer une partie de leur budget pour exploiter ces types de rendu, à l'occasion d'un chef-d'œuvre vidéo-ludique par exemple (qui a dit MGS2 ?). Une info à vérifier en pratique dans les mois qui viennent.*

LE MONDE À L'ENVERS

Q *Puisque la PlayStation 2 est équipée d'un lecteur de DVD, sera-t-il possible de lire les jeux PS2 sur un PC équipé de ce type de lecteur ? (Sinon, gare aux émulateurs.)*

Laurent Sève, de Lyon

R *Si n'importe quel disque DVD peut théoriquement être lu sur un DVD-Rom (en mettant de côté les problèmes de lecture qui peuvent survenir), il n'est pas raisonnable de penser que les jeux PS2 pourront du même coup tourner sur ce genre de lecteur. Ils ont en revanche une partie clé en commun : le décodeur MPEG-2. Intégré à la PlayStation, on le trouve sous forme de carte de décompression associée au lecteur DVD-Rom sur les PC (certaines cartes vidéo le font aussi, et parfois le processeur central se charge de l'opération). Ce n'est pas le cas du bios de la Play 2 : il appartient en propre à la console. Même si certains jeux profiteront, et comment, de certaines fonctions DVD (cinématiques plus nombreuses, plus réalistes...), ils tourneront toujours en exclusivité sur la PS2.*

Envoyez vos questions : sjensen@hfp.fr ou DVD Land PlayStation Magazine - Immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois- Perret Cedex

TEST : ÊTES-VOUS UN CHASSEUR DE SERIAL KILLER ?

BESOIN D'INDICES

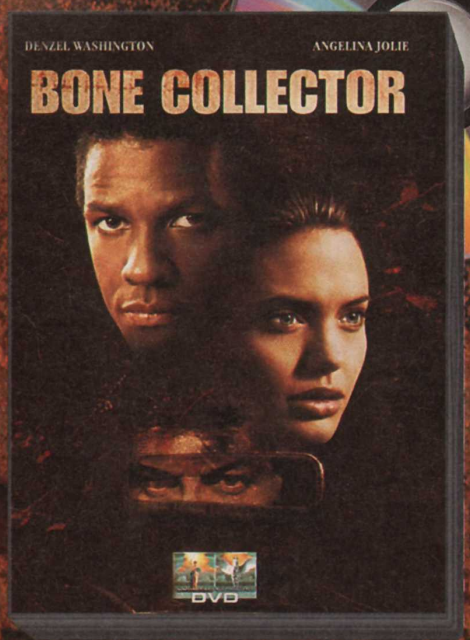
COMMENTAIRE AUDIO DU RÉALISATEUR

RECUEIL MACABRE OU "A COLLECTION OF STORIES"

MAKING OF ?

AVERTISSEMENT

CERTAINES SCÈNES PEUVENT VOUS CHOQUER



MUET DE TERREUR ?

BOF ISOLÉE

LE FILM : LE DVD PLUS FORT QUE GÉMISSEMENTS DES VICTIMES EN 5.1

ALORS, NERVEUX ?

ANGELINA JOLIE EST LA TÊTE ET LES JAMBES DE DENZEL WASHINGTON

VRAI OU FAUX ?

DVD VIDEO

COLUMBIA TRISTAR DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

COLORADO

Par Dave Martinyuk

La curiosité Made in Japan

Il y a des titres qui font figures de véritables OLNI (Objets Ludiques Non Identifiés). On a du mal à les placer dans une catégorie, et ils étonnent, surprennent, trouvant ou non leur public sous l'œil attentif de leurs créateurs. Nous passons ici en revue les jeux PlayStation les plus curieux et décalés, évidemment presque toujours originaires du Japon. Vous allez voir, c'est souvent quelque chose...

Ce n'est une surprise pour personne : les jeux les plus curieux et décalés que l'on puisse trouver sur PlayStation sont originaires du Japon. A ceci plusieurs raisons. D'une part, le pays du Soleil Levant reste le berceau des jeux vidéo, en particulier sur PlayStation. Il n'est donc pas étonnant d'y trouver le plus grand nombre de développeurs, Tokyo comptant à elle seule un nombre ahurissant de personnages déjantés à qui l'on donne les moyens de réaliser leurs phantasmes ludiques. Et puis il y a l'aspect culturel qui compte énormément aussi. Vous allez en effet vous rendre compte qu'il y a certains genres de jeux qui font un tabac chez nos amis japonais et qui n'ont aucun intérêt pour nous. C'est la raison pour laquelle, lorsqu'on s'amuse à comparer le nombre de jeux mis en vente au Japon et partout ailleurs dans le monde, on est effaré par la différence, en nombre de titres disponibles, qu'il peut y avoir. Rassurez-vous néanmoins ; quantité ne rime pas toujours avec qualité. Ce qui est sûr, en revanche, c'est que ce déluge de titres présents sur le marché nippon joue en faveur d'une plus grande créativité, une plus grande recherche d'originalité. Il faut pouvoir se distinguer de la masse d'une façon ou d'une autre. Nous allons passer en revue la majorité des jeux « bizarres » présents au Japon, en commençant par ceux qui ne sont pas les plus étranges mais qui ont le plus de succès. Juste pour comprendre à quel point nos goûts peuvent être différents des leurs…

1) LE PACHINKO : UNE INSTITUTION

Le Pachinko est une machine hybride, entre le flipper et la machine à sous. Au Japon, des salles entières sont réservées à ces machines, qui s'alignent par dizaines sur plusieurs rangées. Ces salles sont la plupart du temps bruyantes et enfumées, les gens qui jouent restant sur place pendant plusieurs dizaines de minutes, voire plusieurs heures. Ces machines amusantes, qui font des bruits bizarres et clignotent grâce à des lampes de toutes les couleurs ne sont pas, contrairement à ce que l'on pourrait d'abord croire, réservées aux enfants. Ce sont les adultes qui y jouent. Et qui en sont friands. Apparu dans les années 20, le Pachinko s'est imposé dans la culture japonaise de façon durable et étonnante. Le principe de ce « jeu » est pourtant on ne peut plus simple : le joueur influe seulement sur la vitesse des billes qui sont lancées sur le plateau vertical, et il les regarde ensuite descendre vers le bas de l'écran. Il y a tout un tas d'obstacles sur lesquels elles rebondissent, bien sûr, et à la fin elles tombent dans des emplacements qui valent quelque chose. Ou qui ne valent rien. Il n'y a pas plus hasardeux que cela. Des balles bien placées font apparaître des slots dans lesquels des images défilent. Comme sur une machine à sous en fait. Une combinaison gagnante amène sur le plateau de jeu plein de billes supplémentaires. Au final, c'est le nombre de billes que l'on récupère qui permet de gagner tel ou tel prix. C'est complètement enfantin et ça ne réclame aucun effort intellectuel. C'est peut-être aussi ce qui en assure le succès… Lorsqu'on parle de simulation de jeu sur PlayStation au Japon, le genre qui est le plus représenté est donc le Pachinko (!). Incroyable mais vrai. Les titres qui s'inspirent de ces machines pour proposer des sensations virtuelles sur l'écran de sa télé se comptent par dizaines : **Fever2 Sankyo Official Pachinko Simulation** (Atlus), **Heiwa Parlor ! Pro Inakappe Taisyou Special** (Telenet Japan), **Hissatsu Pachinko Station now 4 Oreha Nekketsuboukenou da !!** (Sunsoft)… Des titres à rallonges complètement hallucinants pour des « super-simulations de Pachinko comme vous n'en trouverez nulle part ailleurs ! ». L'engouement autour de ce phénomène dépasse la compréhension de l'occidental moyen, dont nous faisons a priori partie, et cela restera sans doute un mystère pour longtemps encore.

Photo d'une véritable machine de Pachinko.

Fever2 Sankyo Official Pachinko Simulation

Voici la jaquette de King of Parlor 2, une simulation de Pachinko assez délire.

Dans la série kitsch, je voudrai la pochette de « Gals Mah-jong challenge »…

2) LES JEUX DE « DADAS »

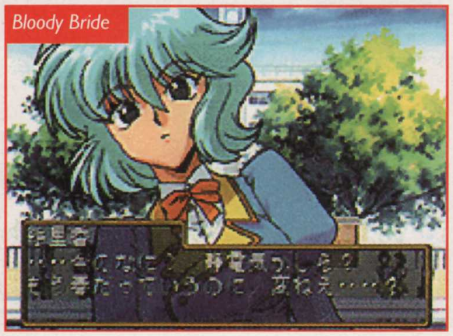
Après le Pachinko, qu'est ce qui amuse le plus nos amis japonais ? Eh bien on peut affirmer sans trop de crainte de se tromper qu'ils sont fans de chevaux. Encore une autre exception culturelle. Chez nous, le tiercé est apprécié par un certain pourcentage de la population, sans plus. Au Japon, ces courses sont adulées et on ne se lasse pas de revivre les sensations et les frissons du pari même par l'intermédiaire d'un paddle, devant des chevaux en 2 ou 3D. Il y a des simulations de courses de chevaux célèbres sur PlayStation. Citons par exemple **Derby Stallion** (Ascii), **Gallop Racer** (Tecmo), **GI Jockey** ou **Winning Post 2** (Koei) ou encore **Breeding Stud** (Konami). Comme vous pouvez le voir, ce ne sont pas toujours des développeurs inconnus qui proposent ce genre de titres. Il y a donc bien un véritable marché, surtout que la plupart de ces titres font partie d'une série et ne sont pas des jeux uniques ! Dès l'époque des consoles 16 bits, ce genre de simulations avait déjà fait un tabac (sur Super Famicom notamment), il n'est donc pas étonnant de les retrouver remis au goût du jour sur une console plus puissante… Vous élevez donc des chevaux, les entraînez et puis vous faites participer vos ouailles à des courses, dans lesquelles ils peuvent remporter des prix. Dans **Winning Post 2**, par exemple, le jeu s'étale sur 30 ans, le temps que vous obteniez des résultats (!). Il faut faire attention au croisement, lorsque vos chevaux se reproduisent, s'octroyer les services des meilleurs entraîneurs ou des meilleurs jockeys… C'est à une simulation de longue haleine que l'on s'attaque lorsqu'on plonge dans un jeu comme celui-là. Certains titres reprennent même les chevaux et les jockeys d'une saison entière, pour que tout colle le plus possible à la réalité. Un peu comme les licences de Formule 1 quoi. Sauf que là il s'agit de chevaux. Mais je crois que vous aviez suivi…

Gi Jockey, avec vue arrière des participants pendant la course.

3) LES « GROWTH SIMULATION »

Well well well… Les « Growth Simulation ». Késako ? Attaquons-nous tout d'abord à la traduction toute simple du mot growth. Un rapide accès au disque dur de mon cerveau me rappelle, fort à propos, qu'il signifie « croissance ». Nous avons donc affaire à des simulations dans lesquelles vous devez faire évoluer quelque chose. De quoi peut-il bien s'agir. Eh bien, il peut s'agir de tout et n'importe quoi. C'est ce qui rend le principe amusant. Prenons **Angelique Special** (Koei), par exemple. C'est un jeu dans lequel vous incarnez une princesse qui doit construire un monde. Et qui est en compétition avec une autre princesse, histoire de savoir qui va être choisie comme reine (!). Pour vous aider à fabriquer une planète disposant d'un écosystème digne de ce nom, vous pouvez faire appel à différents jeunes dieux, tous beaux… comme des dieux. Vous essayez donc de les charmer pour les rallier à votre cause. A la base, vous vous en serez rendu compte, c'est quand même un jeu pour les filles… Dans **Atelier Elie** (Gust), suite du très connu (Ahem) **Atelier Marie**, vous devez aider une jeune fille à devenir alchimiste. Donc vous étudiez, vous allez chercher des ingrédients et vous récupérez des recettes pour « voir grandir » les capacités de votre personnage. C'est toujours le principe de la « Growth » simulation.

Mais ça ne s'arrête pas là, bien sûr. Par exemple, dans **Bloody Bride - Imadoki no Vampire** (Atlus), vous incarnez un prince des vampires qui recherche une jeune fille afin qu'elle devienne sa princesse des ténèbres. Le problème, c'est que vous êtes un peu « poussiéreux » et plus vraiment charmant. Alors que l'on se dit que tout cela peut se résoudre facilement, avec une bonne morsure, par la force, ce n'est pas ce que l'on vous invite à faire ici. Non, dans ce jeu vous revenez au collège (!) pour réapprendre à charmer les humains le jour (!!), et la nuit vous essayez quand même de sucer quelques cous offerts pour vous maintenir en forme. Du grand n'importe quoi mais ce n'est pas fini. On ne peut pas quitter cette catégorie de jeux sans évoquer


Bloody Bride

Atelier Elie

Début21 (Nec Interchannel), qui vous met dans la peau d'une jeune chanteuse qui essaie de percer dans le métier et doit prendre des cours pour travailler sa voix et trouver le succès. Ou encore **Miracle** (Banpresto), dans lequel vous incarnez Kurumi, une apprentie sorcière qui doit faire la preuve de ses talents sur une durée de 100 jours (car il y a toujours une limite de temps imposée dans les Growth Simulation). A la fin, Kurumi sera une sorcière confirmée ou bien une jeune fille ordinaire, cela dépend de vous.

Les «Growth Simulation » sont légions et se distinguent souvent - on peut leur accorder cela - par leur originalité. Dans **Metal Angel 3** (Victor Interactive) vous entraînez une équipe de jeunes catcheuses qui portent des armures (d'où le titre) dans le but de les faire participer à un championnat. Dans **Princess Maker** (Sony) vous élevez une jeune fille de ses 10 ans jusqu'à ses 18 ans pour qu'elle devienne - vous avez deviné - une véritable princesse. Terminons enfin avec un incontournable, très original en tout cas dans sa conception : **Monster Farm** (Tecmo). Ce jeu, dans lequel vous élevez des monstres, est en effet très amusant puisque c'est en fonction des CD audios que vous insérez dans votre PlayStation que vos créatures sont créées. Certains joueurs se sont d'ailleurs même amusés à faire des listes de CD en référence, signalant par exemple que « Bjork - Telegram = MonoEye » ou encore que « Alice Cooper - The last Temptation = RedWorm ». Ahurissant. Ensuite vous élevez vos monstres, vous pouvez les faire combattre contre d'autres mais devez faire attention à eux, car ils sont capables de ressentir des émotions. Moi j'applaudis des deux mains devant tant de génie créatif. Vraiment, sans blague…

4) LA DRAGUE… VIRTUELLE

Les simulations de drague rejoignent souvent les Growth Simulation, dans le sens où vous devez la plupart du temps faire évoluer les sentiments d'autrui en un laps de temps donné. C'est un genre très en vogue au Japon - sinon nous n'en parlerions pas ici - et même si les différents titres disponibles se ressemblent tous beaucoup, il semble que ce genre de jeu continue à rencontrer un vif succès. La grande majorité des jeux de drague sont « softs », ou alors ils ne sont pas sur PlayStation… Ils sont également, a priori, réservés à un public masculin (à quelques exceptions près) qui peut donc s'imaginer lier connaissance et plus - mais pas beaucoup - si affinités avec de jolies jeunes filles aux grands yeux pleins d'émotion et aux cheveux verts, rouges ou bleus. Aitakute - your smile in my heart (Konami), Angel Graffiti (Coconuts Japan Entertainment), Favorite Dear (Nec Interchannel), Hiroki Yagami's Game - Taste Munasawagi no Yokan (Kodansha), Noel (Pioneer), Mitsumete Knight (Konami) ou encore le très connu Tokimeki Memorial - Forever with you (Konami)… Les jeux de drague se comptent par dizaines et impressionnent par leur nombre. Sans compter que certains de ces jeux font partie de séries composées de plusieurs épisodes ! Attention à l'overdose…

Angel Graffiti

Tokimeki Memorial 2

Angelique Tenku no Requiem : un RPG où les sentiments romantiques sont en première ligne.

Dans chacun de ces titres, le principe reste en gros le même : vous vous trouvez à un endroit précis (le quartier d'une ville, un collège ou même un pays imaginaire de l'époque médiévale pour **Mitsumete Knight** !), vous y rencontrez plusieurs jeunes filles et le temps passant, vous les croisez de nouveau et pouvez discuter avec elles. Selon vos choix, vous commencez à devenir plus proches de certaines, et à être moins aimé (forcément) des autres. Tout s'effectue par le biais d'une interface simple et de dialogues à choix multiples. S'essayer à ce genre de jeu sans comprendre parfaitement le japonais ne sert donc strictement à rien. Il y a aussi des titres hybrides, qui mélangent drague et quelque chose d'autres. Par exemple **Cross Romance** (Nihon Bussan Co), un jeu de Mah-Jong (les dominos japonais, genre également très apprécié au Japon), mélange allégrement jeu classique et aventures romantiques, vos adversaires étant de jolies jeunes femmes. Le but du mode Story n'est même pas de réussir à gagner le tournoi : il faut plutôt essayer de devenir l'ami du plus grand nombre possible de filles (et il y en a 13 !). On ne sait plus quoi faire pour motiver les troupes…

5) L'HALIEUTIQUE

Sous ce nom savant se cache une réalité odorante et humide qui se résume en quatre mots : art de la pêche. Les Japonais sont en effet friands de simulation de pêche où, le paddle remplaçant la canne, il faut lancer votre hameçon sur les flots virtuels et attendre que ça morde. **Fish Eyes** (Victor Interactive), **Fishing Club** (Success), **Exciting Bass** (Konami), **Bass Landing** (Agetec), **Bassing Beat 2** (E3 Staff), **Fishing Freaks** (Bandai)… Les mailles du filet ludique de l'immense chalutier PlayStation sont pleins à craquer de titres de ce genre. Et ils se vendent plutôt bien. A titre de comparaison, **Reel Fishing**, sorti chez nous (oui, en France donc) il y a quelques mois s'est écoulé en tout et pour tout à 5 000 exemplaires… exportations au Benelux, en Espagne et en Italie incluses ! Inutile de préciser, dans ces conditions, que l'engouement pour les simulations de pêche n'est manifestement pas le même en Europe et au Pays du Soleil Levant. Le principe de tous ces jeux se rejoint évidemment, à peu de choses près. Vous incarnez un pêcheur (normal) et devez choisir avec soin votre canne et/ou vos hameçons avant d'aller asticoter les pauvres poissons, qui eux ne vous ont rien demandé. Il peut y avoir la pêche au large ou bien en eau douce (la plupart du temps c'est cette dernière option qui est retenue) et après avoir jeté votre appât dans l'eau, vous n'avez plus qu'à vous montrer patient et à attendre. Dès qu'un poisson s'approche, la vue caméra change, la plupart du temps, pour vous montrer l'animal en train de tourner autour de votre hameçon, hésitant, histoire de donner une petite dimension dramatique à l'événement… Et puis ça y est, il mord ! C'est à ce moment-là que les choses se corsent : il faut amener le poisson vers vous, mais pas trop brusquement, pour qu'il ne « décroche » pas (avec un Dual Shock, on ressent la plupart du temps des secousses !). Il faut maintenir une certaine tension et rester vigilant en toute circonstance pour, finalement, brandir fièrement votre mérou ou votre carpe. On vous donne alors son poids, sa taille et vous avez même parfois la possibilité de conserver votre trophée à branchies dans un aquarium spécial, histoire de le revoir quand vous le désirez. Bon, l'avantage c'est que ça ne coûte pas cher à nourrir…

6) EH BIEN DANSEZ MAINTENANT…

Bien, nous commençons à entrer dans le vif du sujet désormais. Les simulations de musique sont en effet extrêmement populaires au Japon. Et c'est aussi dans cette catégorie que l'on trouve

Dance ! Dance ! Dance ! Un jeu Konami qui aura précédé Dance Dance Revolution de quelques mois…

des trésors d'ingéniosité. Dans le genre, c'est assurément Konami qui s'est distingué de la façon la plus marquante en multipliant les simulations sitôt le « filon » découvert. La série des **Beatmania**, par exemple, impressionne. Sorti pour la première fois en octobre 98, ce jeu s'est distingué en proposant un accessoire aussi laid qu'hors du commun : une platine disque en plastique avec un mini-clavier (5 touches) et une espèce de faux disque pour simuler les « scratch », à la manière d'un vrai DJ. De nombreux « Beatmania new Mix » verront le jour par la suite, avec à chaque fois son lot de nouvelles chansons et de graphismes psychédéliques. La série des jeux de musique de Konami sera d'ailleurs ensuite désignée par le nom « Benami », contraction des mots Beatmania et Konami… Nouveau carton, ensuite, avec **Pop'n Music** (qui proposait une « console » avec carrément neuf boutons !) et surtout avec **Dance Dance Revolution**, qui a véritablement fait figure de petite bombe ludique, avec son tapis à flèches sur lequel il fallait danser en chaussettes (c'était en tout cas conseillé). Les pas de danse, croyez-moi, sont vraiment inimitables... Le jeu au paddle était bien sûr possible mais tellement moins fun qu'il n'en valait presque plus la peine. Adapté du jeu d'arcade du même nom, qui a fait un malheur dans les salles d'arcade pas si obscures de Tokyo, DDR restera pour longtemps encore dans les mémoires. Il y a aussi bien sûr **DrumMania** (simulation de percussions) ou encore **Guitar Freaks**, qui nous font à chaque fois profiter de nouveaux accessoires totalement surprenants (pédale, guitare en plastique, console avec plein de boutons pour taper dessus avec ses baguettes…). Il s'agit à chaque fois de faire la même chose : coordonner l'œil et les mains (ou les pieds) pour accompagner la musique en rythme à des moments très précis. Cela demande de la concentration et de l'entraînement ; presque un véritable talent dans les niveaux de difficulté les plus élevés. Signalons enfin que Konami aura su se lâcher encore davantage avec **Goo ! Goo !**

Les add-on de Dance Dance Revolution donnent vraiment l'impression de véritables compilations audio.

Soundy, qui met en scène une créature virtuelle appelée Soundy qui évolue au travers des CD audios que vous faites tourner sur votre PlayStation. Avec le temps, et en changeant les styles musicaux, Soundy devient un meilleur danseur. Vous pouvez même créer des semblants de clips vidéos et utiliser le tapis de danse de Dance Dance Revolution pour vous trémousser en rythme avec votre compagnon virtuel. Incroyable… La diversité des genres musicaux abordés - soul, dance, jazz, rock, fusion - aura permis de toucher un très large public finalement. Et à tous ceux qui pensent que ce genre de jeux est réservé à une minorité, eh bien sachez qu'en 1999 c'est Konami qui a vendu le plus de jeux, toutes plates-formes confondues, loin devant Capcom, Namco ou Sega. Plus de 10 millions de leurs « Benami games » ont trouvé preneurs. C'est un peu fou mais c'est comme ça.

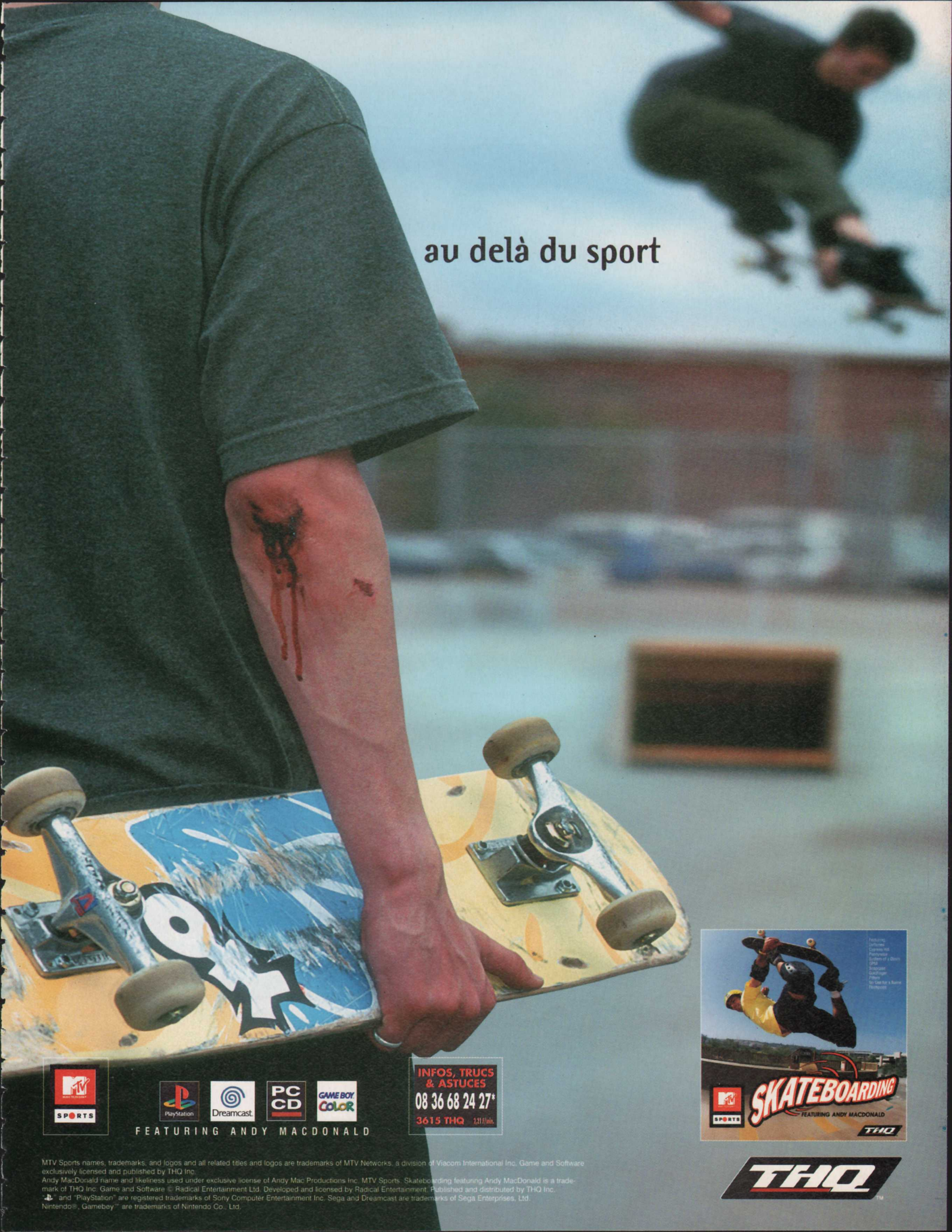
Devant tant de succès d'autres éditeurs ont évidemment proposé leurs propres produits pour essayer de profiter de l'engouement du public pour ce genre de jeu. C'est ainsi que l'on a pu voir apparaître **The Maestro Music** (Global A Entertainment) dans lequel vous jouez le rôle d'un chef d'orchestre et où vous battez la mesure avec une petite baguette (si si !). Il y a aussi **The Stolen Song** (Virtual Music Entertainment), qui a pour principal héros virtuel une véritable star du rock japonaise : Tomoyatsu Hotei. Dans le jeu, il se fait enlever et vous vous associez à son groupe pour le retrouver. D'après ses créateurs, The Stolen Song (la chanson volée) est la première « rock and roll mystery adventure ». On veut bien les croire. La liste est encore longue mais terminons, pour le fun, avec **Dream Audition** (Jaleco - PS2), adaptation d'un titre arcade et dans lequel vous chantez dans un micro (en japonais) dans le plus pur style karaoké. Le spectre de votre voix est ensuite comparé aux échantillons syllabaires que le jeu a en mémoire et ce dernier « décide » ensuite de la qualité de votre prestation. Etonnant, non ?

7) LE CAS PARAPPA

PaRappa est davantage qu'un chien rappeur épais comme une feuille de papier. C'est le fruit de l'esprit génial de Masaya Matsuura, qui s'est associé pour l'occasion avec l'américain Rodney Greenblat pour tout ce qui touche au design du jeu. **PaRappa the Rapper** (Sony) est un précurseur dans le sens où c'est le premier jeu musical digne de ce nom de la PlayStation. C'est sans doute lui qui a ouvert la voie aux autres titres dont nous avons parlé dans le paragraphe précédent. « Kick, punch, it's all in the mind… ». Le principe d'appuyer sur les touches en rythme, les musiques entraînantes, l'ambiance unique… Tout y est. Lorsque le jeu apparaît au Japon, en décembre 96, il surprend, ravit et connaît un vif succès. Plus tard, Enix s'en inspirera avec **Bust a Move** (Bust a Groove chez nous, pour ne pas confondre avec le jeu de réflexion de Taito), avec des personnages en 3D plus beaux et mieux animés. Le genre est lancé ! Dans le même genre, **Um Jammer Lammy** voit le jour, et c'est le rock, cette fois, qui remplace avec fracas les rythmes rap. Même sorti plus de deux ans après PaRappa,

Avec un titre comme PaRappa, Sony mise sur l'innovation et l'originalité. Avec la PlayStation, le géant japonais veut faire figure de précurseur et démontrer que le jeu vidéo n'est pas quelque chose de figé. Il est vrai que sans ce jeu, la série des « Benami » de Konami n'aurait peut-être jamais vu le jour…

UJL conserve les mêmes qualités, avec des graphismes simples et un système de jeu parfaitement similaire (auquel on a seulement ajouté une option Deux Joueurs). Décidant de ne pas s'arrêter en si bon chemin, Masaya Matsuura décide de nous étonner en allant encore plus loin dans l'art ludique du dépouillement. C'est ainsi que naît **Vib Ribbon**. Entièrement réalisé en fil de fer 3D, le jeu met en scène un lapin qui avance et doit franchir un certain nombre d'obstacles. Ces obstacles sont créés à partir de la musique que vous écoutez et vous avez la possibilité de mettre dans la console n'importe lequel de vos CD. Les stages sont donc tous totalement aléatoires. On aime ou on n'aime pas, au final, mais ce qui est sûr c'est qu'avec ce titre Sony étonne une nouvelle fois. Et innove. Car c'est bien ce qui importe ici, au-delà de la qualité intrinsèque d'un jeu ou de l'intérêt qu'on peut lui trouver. Innover permet d'explorer de nouveaux territoires ludiques et d'y défricher ce qui peut d'abord y paraître sauvage. Au public, ensuite d'en faire ou non un succès. On remarquera à cet égard que si un jeu comme PaRappa a bien cartonné au Japon, il n'a en revanche pas du tout fonctionné en France où, malgré une campagne publicitaire conséquente (avec notamment des spots TV, ce qui n'est pas rien) le jeu ne s'est écoulé qu'à environ 20 000 exemplaires. Un résultat évidemment décevant mais Sony, au moins, aura eu le mérite de tenter le coup. Il est toutefois triste de se rendre compte que dès que l'on sort un tant soit peu des sentiers battus - les simulations de course, la baston, les séries connues etc. - un titre à extrêmement de mal à s'imposer, particulièrement en France. C'est ce qui pousse les éditeurs à ne pas prendre de risques et à nous proposer des produits « formatés » la plupart du temps. Et c'est la raison pour laquelle, également, le Japon reste le pays de toutes les nouvelles idées et de toutes les audaces…



MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc.
Andy MacDonald name and likeliness used under exclusive license of Andy Mac Productions Inc. MTV Sports: Skateboarding featuring Andy MacDonald is a trademark of THQ Inc. Game and Software © Radical Entertainment Ltd. Developed and licensed by Radical Entertainment. Published and distributed by THQ Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
Nintendo®, Gameboy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Masaya Matsuura
nous parle de Vib-Ribbon...

D'où est venue l'idée de créer le lapin Vibri ?
Imaginons un monde de données digitales. Nous, les humains, pouvons décoder ces données pour les transformer en sons ou en images. Vibri, qui fait partie de ce monde et se trouve en quelque sorte, propulsé dans le nôtre, ne ressent pas les choses de la même façon. Pour lui, par exemple, la musique se transforme en obstacles qui se dressent sur son chemin.

Quelle est la genèse de ce jeu, son histoire ?
Au départ, le jeu devait être complètement différent. En fait, la seule chose que nous avons gardée c'est la possibilité de pouvoir jouer ses propres CD audio. Nous pensions créer un monde et des personnages plus colorés et éclatants au départ. Et puis le fait qu'un décor précis soit imposé aux joueurs a commencé à m'embêter. J'ai même arrêté de travailler sur le projet pendant un temps ! Finalement, j'ai décidé de changer ma vision des choses et c'est ainsi que Vib Ribbon est né.

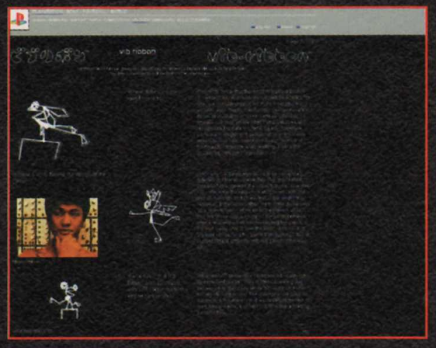
Comment est venu l'idée de « jouer » avec ses propres CD ?
Est-ce que vous ne pensez pas qu'il n'y a rien de plus ennuyeux que d'éprouver toujours les mêmes sensations devant un objet lorsque vous y jetez un coup d'œil ? La plupart du temps, je pense que ce que l'on invente n'est pas seulement une nouvelle création, mais le résultat d'une perception différente. C'est ce que j'ai voulu reproduire dans Vib Ribbon au travers de la musique...

Est-ce important pour vous de continuer à développer de nouveaux genres de jeux ? Pensez-vous que cela amène d'autres développeurs à être plus créatifs ?
Rien ne m'excite autant que d'inventer d'autres choses, et je crois que cette excitation peut être partagée avec tout le monde. De nombreux produits ne plaisent aux gens que de façon locale, mais le jeu vidéo est un média qui peut toucher les gens partout dans le monde. Les Américains sont capables de créer de meilleurs jeux de basket que moi, tout comme les Européens peuvent faire de meilleurs jeux de foot. Mais ce que je veux faire comprendre, c'est que les simulations de sport n'enthousiasment pas autant les joueurs japonais, et que ces développeurs doivent encore faire des efforts pour avoir du succès dans notre pays.

Et qu'allez-vous faire maintenant ?
J'aimerai visiter l'Europe pendant la sortie de Vib Ribbon, pour voir un peu comment le jeu est accueilli là-bas. Il faut juste que j'en ai le temps !

Extraits d'une interview disponible sur le site officiel (en anglais) de Sony à l'adresse suivante : http://www.playstation-europe.com/devfiles/vib_ribb_dev_files1.html

Pour découvrir le site de Masaya Matsuura et la société qu'il a créée et qui est spécialisée, vous l'aurez deviné, dans la création de travaux ludiques mêlant sons et images, vous pouvez également vous rendre à l'adresse suivante : http://www.nanaon-sha.com/



Enfin, pour découvrir plus avant les travaux de Rodney Alan Greenblat, designer de PaRappa et Lammy, vous pouvez aller faire un tour ici : http://www.whimsyload.com/

UFO - A Day in the Life : des graphismes dépouillés...

8) LES INCLASSABLES

Voilà donc la dernière catégorie. La catégorie reine. Reine de quoi ? Du n'importe quoi, et c'est bien ce qui la rend intéressante... Quand on parle d'inclassables, il y a plusieurs degrés. Il y a des jeux certes un peu bizarres mais qui sont plus originaux que vraiment décalés. Il y a eu quelques jeux de réflexion assez sympas dans le genre, comme **IQ** (pour Intelligent Qube - Sony), plus connu chez nous sous le nom de Kurushi. Le coup des cubes qui avancent et du petit bonhomme qui court en tous sens pour les faire disparaître avait un petit quelque chose d'hypnotique. Il y a encore plus vicieux, avec **XI** (Sony) distribué aussi en France et cette fois sous le nom de Devil Dice. Souvenez-vous, les petits bonshommes qui marchent sur les dés... C'était super-difficile. Mais ça, ce n'est rien. Non, lorsqu'on parle d'inclassable, il faut aller voir du côté de titres beaucoup moins connus. Et souvent beaucoup plus déjantés. Prenons **UFO - A Day in the Life** (Ascii), par exemple. Dans ce jeu d'aventure hors-normes vous incarnez un alien faisant partie d'une expédition de sauvetage. En fait, vous allez chercher des aliens (des copains à vous donc) qui se sont écrasés dans un appartement, sur Terre (!). Le truc, c'est que les extra-terrestres sont minuscules ! En fait, vous dirigez une caméra dans l'appartement et à chaque fois qu'un alien est repéré - zazoum ! - il est téléporté grâce à un rayon tracteur. Pendant ce temps-là, évidemment, vous observez les humains vivre leur vie... Plus original y'a pas.

Dans le genre folie furieuse, il y a aussi **Tondemo Crisis** ! (Polygon Magic) qui vous met dans la peau d'un salary man japonais tranquille à qui il arrive des tas, mais alors des tas de misères. Tout tourne autour de l'anniversaire de sa maman, et des histoires qui arrivent à toute sa petite famille. S'ensuit des tas de mini-jeux tous plus débiles les uns que les autres. Citons le quizz dans l'ambulance (une mauvaise réponse = un coup de défibrillateur), la fuite en brancard, sur la route, ou encore le jeu de danse pour « destresser », avec tous vos collègues de bureau qui suivent votre rythme... C'est vrai-

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

EA SPORTS FIFA 2001 MAJOR LEAGUE SOCCER

sans doute le Meilleur jeu de foot de tous les temps ...

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Découvre LA ... PS.one

à partir du 29/09

... POUR CARBURER A FOND LA CAISSE

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
13 Istres	01 42 55 31 95
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 85
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontaux Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 52 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Saumur • Annonay • Guadeloupe • St Malo • • Charleville • Narbonne • Ajaccio • Tarbes • St Dizier • Levallois-Perret •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

espritdesign

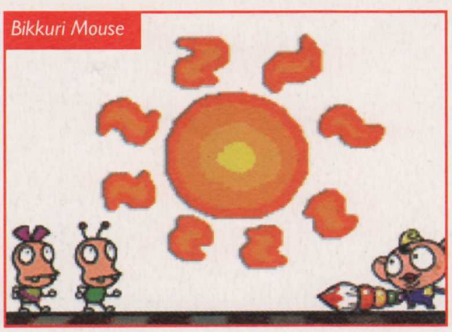
« Yaoi Junichi Gokuhi Project UFO Wotsuie !! » est un « jeu » qui met en scène des vidéos et des témoignages concernant des apparitions d'ovnis. Une curiosité, pour sûr…

ment n'importe quoi, c'est ahurissant ! Remarquez que ce jeu est distribué par Titus aux Etats-Unis et en Europe sous le nom d'Incredible Crisis. On attend de voir dans quelle mesure le public occidental - dont nous faisons partie donc - sera réceptif à ce jeu à l'humour typiquement nippon… Terminons enfin ce paragraphe dans la joie et la bonne humeur avec **The Psychological Game** (Visit), qui compte plusieurs volets et consiste en fait en une suite d'écrans fixes où à chaque fois des questions euh… psychologiques, donc, vous sont posées. Selon vos réponses, évidemment, le « docteur » de la console dresse votre profil et démontre par a + b que vous êtes hyper-sensible ou au contraire aussi réceptif aux plaisirs de la vie qu'une enclume. Marrant.

INCLASSABLES - SUITE

Il est des titres qui ne cachent pas leurs accointances avec le plus pur délire et parmi eux, **LSD** (pour « Life, the Sensuous Dream » - Asmik) se démarque assez puissamment. Réalisé avec la participation d'un artiste « multimédia » nippon, Osamu Sato, LSD vous invite à interagir avec un monde virtuel onirique plein de couleurs psychédéliques et de personnages improbables. Un véritable « trip » ludique où les initiales qui forment le nom du jeu n'ont pas été choisies par hasard, évidemment… On reste dans l'étrange et le concept avec **Another Mind** (Square) qui est en fait un jeu d'aventure avec décors et acteurs digitalisés dans lequel vous jouez le « rôle » d'une petite voix à l'intérieur de la tête d'une jeune lycéenne (!). Si vos conseils sont judicieux, elle croit en vous et suit vos indications à la lettre. Dans le cas contraire elle peut se montrer rebelle et hésiter ou même se révolter. Une situation dangereuse dans les situations où il faut réagir promptement peut alors se révéler fatale. Un titre étonnant, donc, et encore plus lorsqu'on voit que c'est Squaresoft (celui de Final Fantasy, oui), qui en est l'éditeur. Comme quoi… Changeons-nous un peu les idées avec un logiciel destiné très spécifiquement à un périphérique : **Bikkuri Mouse** (Sony - PS2). Ce jeu est en effet le premier à gérer la souris, sur PS2, et fait figure de logiciel de dessin aussi sommaire qu'hallucinant. Il n'y a qu'une douzaine de couleurs utilisables, les petits bonshommes présents dans le jeu ont des têtes super-débiles mais ce qui est amusant ce sont les crayons « magiques » qui, lorsque vous dessinez un rond bleu par exemple, le transforme immédiatement en flaque d'eau. Il y a des combinaisons étranges et des mini-jeux réalisés exprès pour en tirer parti (exemple : dessiner une poêle à frire pour rattraper des œufs). Guère révolutionnaire dans l'absolu, Bikkuri Mouse annonce surtout la compatibilité future de certains jeux avec la souris PS2…

Nous arrivons maintenant devant un gros morceau : **Bishi Bashi Special** (Konami). Cette série compte trois titres au Japon. Chez nous, nous avons eu droit à un seul titre mais que ce jeu soit disponible sous nos contrées tient toutefois du miracle (mais notre Bishi Bashi Special à nous réunit 2 titres en un : **Bishi Bashi** et **Hyper Bishi Bashi** !). Bishi Bashi se compose en fait de



dizaines de mini-jeux différents, tous plus insensés les uns que les autres, et incite ardemment à s'y essayer en Multi-joueurs. Les épreuves rivalisent d'ingéniosité. Par exemple, il faut réussir à faire grimper un bonhomme sur la surface d'un immeuble pour qu'il atteigne, au sommet, des toilettes en or. Il y a aussi des matchs de boxe primaire où les personnages se prennent des pains en faisant des grimaces pas possibles. Ou bien encore ces danses disco qu'il faut suivre en rythme pour que la coupe afro de votre personnage grossisse jusqu'à devenir démesurée. Du grand n'importe quoi, donc, mais souvent très drôle. Les préoccupations culinaires sont également au cœur du paysage ludique japonais parfois, avec des titres comme **Burger Burger** (Gaps), dans lequel vous tenez un fast-food et devez inventer de nouveaux genres de hamburgers, ou encore **Ore no Ryôri** (Sony), la première simulation de chef cuisinier. Les sticks analogiques sont indispensables et permettent de voir comment vous faites la cuisine (si, si). Il faudra aussi faire attention aux cafards, aux mauvais payeurs et devrez relever les défis d'autres chefs cuisiniers. De grands moments de jeu en perspective…. Dans le même genre il y a aussi **Cooking Fighter** (Nihon Ichi), dans lequel vous vous battez avec des animaux avant de les faire cuire (arf !) ou encore **Noodle Car Shop** (Victor Interactive) ou **Noodle Maker** (Tomy), jeux dans lesquels vous fabriquer vos propres nouilles avant de les vendre (!).

SUITE (DÉLIRANTE) ET FIN

Des jeux « plus près de la terre », il y en a aussi avec **Farm Story** (Victor Interactive) ou **My Garden** (Technosoft), qui vous demandent respectivement, vous l'aurez compris, de vous occuper d'une ferme ou bien d'un jardin. A côté de ça, vous pouvez trouver **Notam of Wind** (Artdink), une simulation de dirigeable dans laquelle vous sont imposées des épreuves de précision, pour l'atterrissage, d'endurance (il faut aller le plus loin possible) ou encore de vitesse. Quoi d'autre ? Ah

LEGO MINDSTORMS™

MISSION

MISSION : RENDRE NAPOLÉON PLUS COURAGEUX

SOLUTION

CRÉER LE ROBOT-TAUREAU

CAMERA DETECTE: COULEUR ›››› ACTION : EFFRAYER CHIEN

Produits vendus séparément

©2000 The LEGO Group. LEGO, the LEGO logo and MINDSTORMS are trademarks of The LEGO Group. 4326529/00-INT

1

2

Avec le nouveau LMVC ton RIS pourra réaliser des exploits que tu peux à peine imaginer. Sa caméra est un sensor révolutionnaire qui agit comme les yeux et le cerveau de ton robot. Programme-le pour répondre au mouvement à la lumière ou aux couleurs et observe-le réagir à tes ordres. Caméra d'espionnage, patrouille de sécurité, synthétiseur musical ou bête à cornes pour Napoléon : c'est toi qui décides.

www.legomindstorms.com

PC requis

La PlayStation sert aussi de support musical pour les « idoles » au Japon.

oui, **Tayo no Shippo - Wild, Pure, simple Life** (Artdink), la « simulation » d'homme préhistorique. Très fort ça aussi. Vous pouvez chasser, dormir, manger des fruits, prendre soin des membres de votre tribu… Selon la façon dont vous vous nourrissez votre corps évoluera d'une façon ou d'une autre. L'objectif principal reste tout de même de réaliser une tour avec des défenses de mammouth afin de réussir à atteindre le soleil (!). Une vieille croyance primitive, sans doute… La palme du non-sens revient tout de même sans doute à **Segare Ijiri** (Enix), dans lequel vous incarnez un jeune garçon qui a une flèche à la place de la tête (!!). Sa mère, une girafe (je ne mets même plus de points d'exclamation là), l'invite à parcourir le monde. C'est en se déplaçant que Segare entre en contact avec d'autres personnes et d'autres objets. Il peut interagir avec et faire ainsi apparaître de nouvelles choses dans ce monde virtuel manifestement pas tout à fait normal… Impossible de passer sous silence également **Dokodemo Issho** (Sony), qui met en scène des petits animaux virtuels qui apprennent au fur et à mesure un véritable langage et s'en servent ensuite pour communiquer. C'est la branche la plus importante de R&D (recherche et développement) de Sony qui a mis au point ce nouveau concept d'intelligence artificielle. Ce titre a d'ailleurs gagné le grand prix annuel décerné au meilleur produit multimédia par la Multimédia Promotion Association et le ministère de l'industrie japonais.

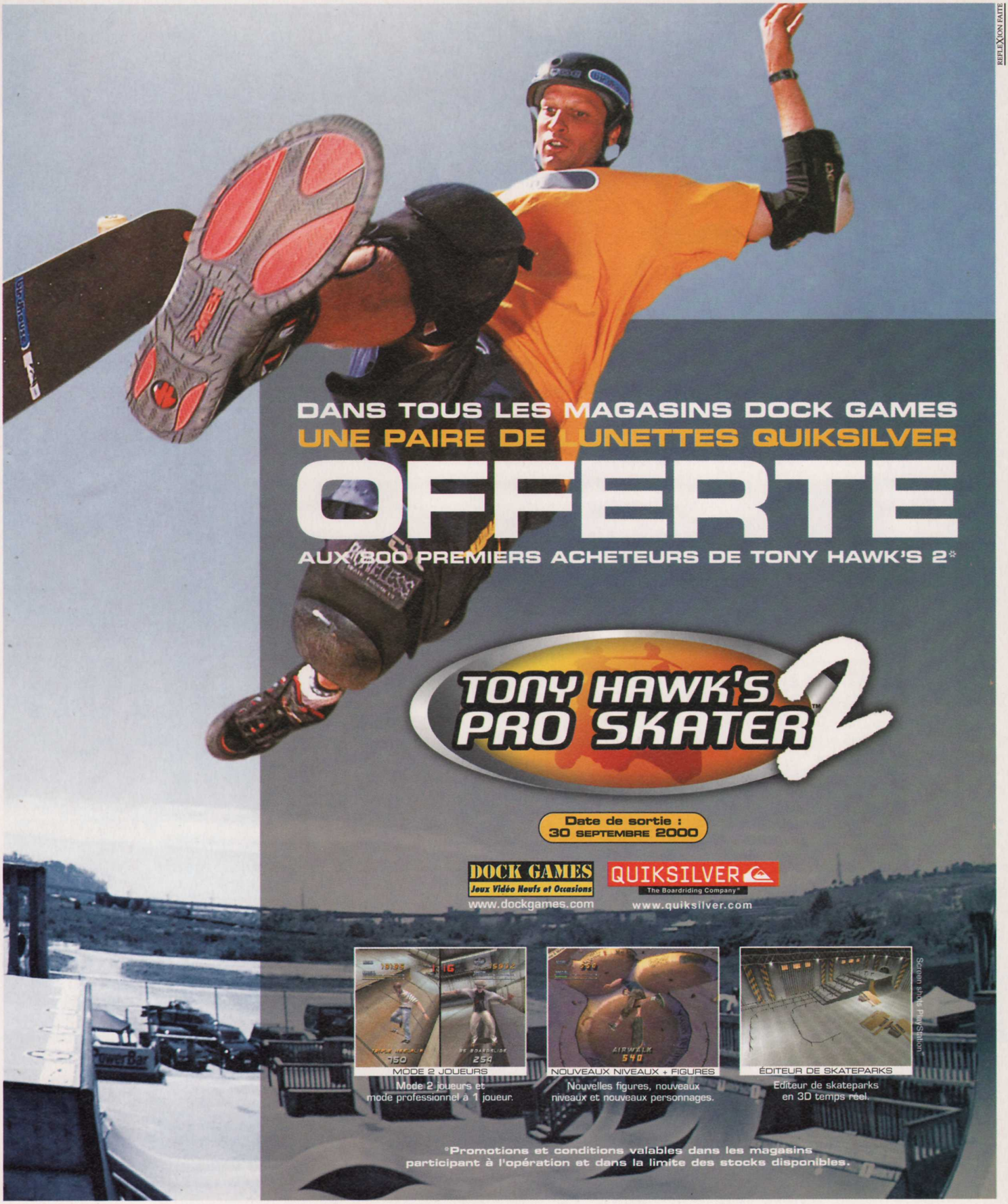
On pourrait continuer encore longtemps la série de ces jeux « made in Japan », en évoquant les jeux qui utilisent la Pocket Station par exemple, ou encore en parlant de ces simulations hors-normes de pelleteuse et de bulldozer, ou en parlant de la série des « de Go » de Taito (**Densha de Go** pour le train, **Jet de Go** pour l'avion, **RC de Go** pour les voitures radio-commandées)… Il y a même des simulations de « mails » qui utilisent la Pocket Station pour envoyer des messages par infrarouges. Pas mal… La liste semble ne pas avoir de fin. Quelle conclusion tirer de ce vaste patchwork de jeux décousus, souvent sublimes dans leur originalité et que l'on adore ou déteste, sans juste milieu ? Je crois que l'on peut dire, en toute objectivité, que tous ces titres ne sont pas toujours franchement intéressants. Ils ont toutefois pour eux le mérite d'être uniques, et c'est une qualité qui se perd de nos jours. Des titres de ce genre sont sortis en France : **Baby Universe**, **Depth**, **Pet in TV**…), et même s'ils ne se sont pas toujours bien vendus, cela reste quand même pour nous une chance. Le jour où il n'y aura plus aucune diversité au niveau des titres proposés, nous pourrons en effet commencer à nous inquiéter. En attendant, le Japon reste la locomotive ludique qui entraîne le reste du monde dans son sillage. Il n'y a que là-bas que des jeux au concept totalement délirants peuvent, pourvu qu'ils soient dotés de vraies qualités, trouver un assez large public. Nous autres Européens regardons tout cela de loin, amusés, et un peu envieux aussi à l'idée des centaines de jeux dont nous ne connaissons même pas l'existence et que nous ne verrons jamais. C'est ce que l'on appelle la spécificité culturelle…

Gakkou de Atta Kowai Hanashi S (Banpresto) est un jeu d'aventure avec écrans fixes et beaucoup de textes (et des choix à faire dans la progression du scénario). Un thriller qui se rapproche du principe de livre électronique…

Démiurge du monde ludique

Il existe des jeux , sur PlayStation, qui vous invitent à devenir le créateur de vos propres visions ludiques. Et il y en a dans plusieurs genres différents. Prenons par exemple Dungeon Creator (EAV), qui vous permet de créer vos propres cartes, objets, monstres, sorts magiques, pièges ou objets… C'est long, ça prend de la place sur les memory cards mais au final vous pouvez être fier d'avoir créé un vrai petit jeu tout seul. Un principe qui rejoint au peu celui de Kagero Kokumeikan (Tecmo), plus connu chez nous sous le nom de Devil's Deception. Mais bon, dans ce dernier titre tout était surtout axé sur la pose de pièges, ce qui fait tout de même une différence…Il y a aussi RPG Tsukuru 3 (Ascii), qui fait cette fois davantage dans le style Dragon Quest en kit mais point trop n'en faut, passons maintenant à un autre genre de jeu. Un autre genre de jeu comme par exemple… la baston ! Créer son propre jeu de combat peut en effet paraître motivant pour les fans du genre. Malheureusement, les essais réalisés dans le genre ont jusqu'à maintenant été décevants. Ce qui ne veut pas dire qu'ils n'étaient pas intrinsèquement riches mais au final, un Fighter Maker (Ascii - combat 3D) ou un Fighting Game Creator (Increment P Corporation - combat 2D) n'auront su que difficilement séduire les foules. Et ce n'est pas étonnant. Plus original - et aussi plus facile à réaliser - Sound Novel Tsukuru 2 (Ascii) est un soft qui vous permet de créer un jeu d'aventure en textes supporté par une banque conséquente de sons et d'images. Au final, c'est l'imagination qui est aux commandes et l'exercice se révèle pour le moins intéressant même si, avouons-le, il faut quand même être super dans le trip…

REFLEXION FAITE



DANS TOUS LES MAGASINS DOCK GAMES

UNE PAIRE DE LUNETTES QUIKSILVER

OFFERTE

AUX 300 PREMIERS ACHETEURS DE TONY HAWK'S 2*

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Date de sortie :
30 SEPTEMBRE 2000

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
www.dockgames.com

QUIKSILVER
The Boardriding Company
www.quiksilver.com

MODE 2 JOUEURS

Mode 2 joueurs et mode professionnel à 1 joueur.

NOUVEAUX NIVEAUX + FIGURES

Nouvelles figures, nouveaux niveaux et nouveaux personnages.

ÉDITEUR DE SKATEPARKS

Editeur de skateparks en 3D temps réel.

Screen shot PlayStation

*Promotions et conditions valables dans les magasins participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles.

PlayStation

GAME BOY COLOR

PC CD-ROM

POUR TOUS PUBLICS

NEVERSOFT

ACTIVISION
www.activision.com

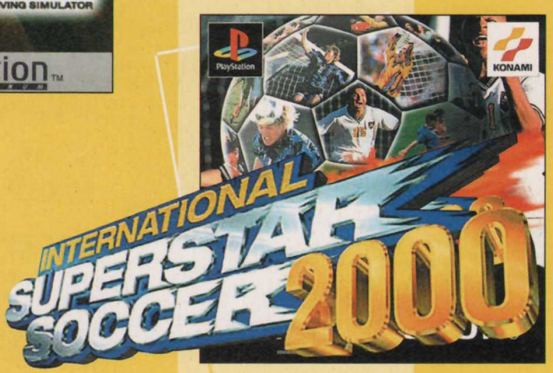
© 1999, 2000 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Published and Distributed by Activision Publishing, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision is a registered trademark and Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater 2 are trademarks of Activision, Inc. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation® game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by Nintendo. Game Boy and Game Boy Color are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1989, 1998 Nintendo of America, Inc. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, LTD. 1002235.997.US

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

790frs

console + 1 manette



Toutes les nouveautés PLAYSTATION sont chez DOCK GAMES

NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

CHANGEMENTS D'ADRESSE

COGNAC Center
75, avenue Victor Hugo
05.45.35.07.45

BLOIS Center
39, rue porte Chartraine
02.54.78.97.38

CHALON/SAONE Center
25, grande rue
03.85.42.98.58

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle
03.27.78.77.42

VANNES Center
30, rue des Chanoines
02.97.42.60.60

NOUVEAUX MAGASINS

ST GERMAIN en LAYE Center
72, rue de Poissy
(consulter le minitel)

VENDOME
37, Faubourg Chartraine
(consulter le minitel)

TOURS NORD Center
C.C. Auchan - Petite Arche
(consulter le minitel)

ST JEAN de LUZ
Bd Victor Hugo
(consulter le minitel)

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
01.34.68.42.25

REIMS NORD Center
Centre Commercial Cora
Tél. (consulter le minitel)

DAX Center
10, rue Neuve
(consulter le minitel)

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
01.41.53.11.98

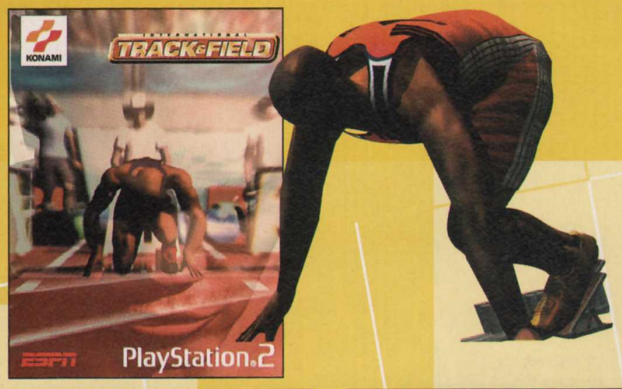
LA GUADELOUPE
Baie Mahault
05.90.38.13.96

SOISSONS
4, rue du Collège
03.23.53.25.75

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME *CENTER*	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON *CENTER*	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN *CENTER*	Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER *CENTER*	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS *CENTER*	Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE/MER *CENTER*	Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES *CENTER*	Tél : 02.48.70.39.10
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS *CENTER*	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI *CENTER*	Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE *CENTER*	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC *CENTER*	Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72
CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64
DAX *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH	Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES *CENTER*	NOUVEAU Tél : 01.34.68.42.25
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GAP	Tél : 04.92.56.09.66
GEX	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY S/ MARNE	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON *CENTER*	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LENS *CENTER*	Tél : 03.21.28.45.45
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 *CENTER*	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES *CENTER*	Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN *CENTER*	NOUVEAU Tél : 01.41.53.11.98
LORIENT *CENTER*	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 *CENTER*	Tél : 02.97.87.81.82
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
METZ *CENTER*	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN *CENTER*	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
NEVERS *CENTER*	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT *CENTER*	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS	Tél : 05.61.67.34.63
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 *CENTER*	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS NORD *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN *CENTER*	Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS *CENTER*	Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES *CENTER*	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES *CENTER*	Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SOISSONS	NOUVEAU Tél : 03.23.53.25.75
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC *CENTER*	Tél : 02.96.61.72.60
ST GERMAIN EN LAYE *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU consulter le minitel
ST OMER *CENTER*	Tél : 03.21.88.14.15
STRASBOURG *CENTER*	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE *CENTER*	Tél : 03.82.34.61.49
TOURS *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*	Tél : 02.97.42.60.60
VENDOME	NOUVEAU consulter le minitel

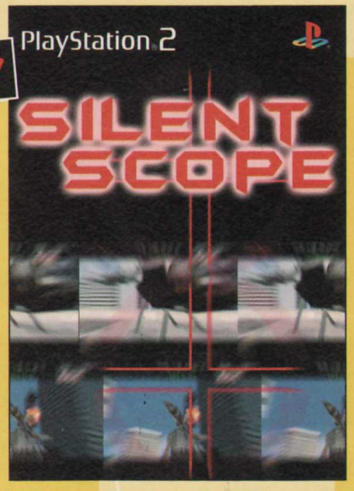


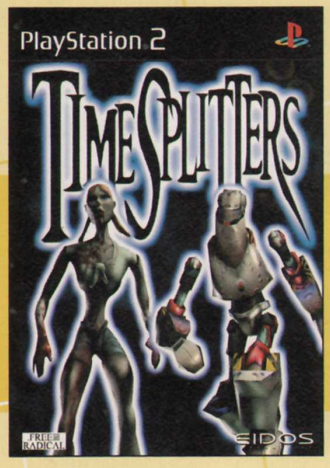
DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NEW

NEW





NEW

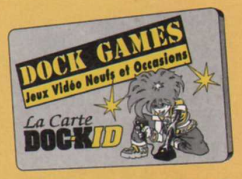
DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

NEW

Réservez votre PS2 avec

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions **au :**

08 20 38 08 08

Du 16 septembre au 7 octobre

PS2

Sortie Officielle le 24 Novembre 2000

CORNERS	
AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE	
BRUXELLES *CENTER*	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG *CENTER*	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE *CENTER* (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE	
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM	
FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE	NOUVEAU Tél : 05.90.38.13.96

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS :

NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de franchise fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

Par Jean Santoni

TONY HAWK'S

EDITEUR : ACTIVISION DÉVELOPPEUR : NEVERSOFTJ (ÉTATS-UNIS)
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Tony Hawk est à l'origine du meilleur jeu de glisse de la PlayStation, à 31 balais, il remporte l'épreuve de Vert' en double aux derniers X-games, sa deuxième participation à un jeu vidéo est un succès... ma parole, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Okay, okay, mon intro est un peu bateau, mais bon j'm'appelle pas Clark Kent, non plus !

Illustration © Activision

PRO SKATER 2

TONY HAWK 2

Le wheeling : un nouveau trick à maîtriser absolument si l'on souhaite scorer comme un dingue.

Le mode 2 Joueurs ne propose pas d'épreuve de rampe en double... too bad.

UN ÉDITEUR DE SKATE-PARKS QUI JUSTIFIE À LUI SEUL L'ACHAT DE CE DEUXIEME VOLET

Un soir, alors que je zappais désespérément les 21 chaînes du câble (mes femmes étaient sorties entre filles, ce jour-là), je suis finalement tombé sur un reportage sur l'athlétisme hyper-instructif diffusé par Arte. Quel rapport avec Tony Hawk 2 ? Tss, tss, on y vient, ne vous inquiétez pas. Ce documentaire traitait en fait du rapport étroit et ambigu qui existe entre les athlètes-star américains et le fric ! A un moment donné, on voit Michael Johnson (médaillé d'or aux derniers Jeux Olympiques et record-man du 200 mètres) signer des autographes au milieu de la marmaille. Une petite tête blonde arrive à l'approcher, lui demande de signer son joli T-shirt Adidas, là avec grande classe Monsieur Johnson lui répond comme s'il avait été programmé pour ça : « Petit, si tu veux que je te signe tes fringues, il faut porter du Nike, je ne peux pas signer du Adidas, alors revient un autre jour habillé en Nike, ok ? ». Arf ! Arf ! Tout un mythe qui s'écroule en une petite phrase ! Enfin tout ça pour dire qu'un immense gouffre sépare les sports hyper-médiatiques et les disciplines plus « alternatives » comme le skate. Si, si. tenez, il y a quelques jours, avec un pote, lors d'une soirée organisée par Quiksilver, on a rencontré Tony Hawk, The Legend avec un grand L, et il nous a signé nos skates avec le sourire sans vérifier au préalable la marque de fabrique des planches ! No comment....

DES CHANGEMENTS SUBTILS...

Des suites, en cinq ans, on en a vu défiler. Avec plus de 120 000 exemplaires de Tony Hawk's Skateboarding vendus en France, 2,5 millions écoulés dans le monde, il était inconcevable pour Activision de ne pas envisager un second volet. Une constante du marché vidéo-ludique. D'entrée de jeu, on réalise que Tony Hawk Pro Skater 2 n'échappe pas au leitmotiv des suites. Il ne faut pas s'attendre à quelque chose de foncièrement révolutionnaire. On ne change pas une formule qui a fait

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE SKATE
EDITEUR	ACTIVISION
DEVELOPPEUR	NEVERSOFT (U.S.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	HELL-FLIP + 360 + CORKSCREW + 180.

Le moteur 3D ne montre aucun signe de faiblesse. Notez la profondeur de champ... pas mal, hein ?

ses preuves auprès de millions de joueurs. Vous retrouverez vos marques dès les premières secondes. Les développeurs de Neversoft ont en effet très peu retouché la jouabilité de leur bébé. Globalement, l'interface des tricks n'a subi aucun bouleversement majeur. En étudiant bien la bête, on note toutefois deux-trois petites nouveautés. Pour rendre leur titre encore plus intuitif, les développeurs ont regroupé trois nouvelles commandes sur les touches de la tranche. Désormais, il est possible par simple pression de la touche L2 de changer d'appui pour se mettre en position de nollie. Comme pour le ollie, vous faites sauter la planche mais en tapant cette fois le nose (spatule avant du skate). La touche R2 quant à elle permet de passer en fakkie et de basculer en switch. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais ces raccourcis facilitent les choses lorsqu'on souhaite rendre un peu plus technique une arrivée sur un muret ou sur un hand-rail.

ENCORE PLUS TECHNIQUE !

Mais la vraie subtilité, ce sont les Wheelings (la commande : ollie, haut, haut, ollie, bas, bas). Pour les non-initiés, rappelons qu'un wheeling consiste à tenir en équilibre sur les deux roues avant ou arrière du skate. Super casse-gueule surtout après un ollie ! En plus de faire partie des nouveaux tricks de base, cette technique « new-school » fonctionne comme un multiplicateur de points. En clair, comme les grinds, les wheelings donne la possibilité de lier tous les tricks entre eux. Dans le premier volet, on pouvait en fait enchaîner les grinds, seulement à la sortie du muret ou du hand rail, c'était fini, le décompte des points s'arrêtait. Dorénavant, si vous souhaitez réaliser des enchaînements de mutant sur un muret en combinant, plusieurs grinds, plusieurs rotations et en variant les flips, pour ne pas casser la combo, il vous suffit « simplement » de sortir en wheeling, de le maintenir le plus longtemps possible (vous disposez alors d'une jauge d'équilibre) puis de refaire un ollie (toujours en wheeling, si, si) pour remonter sur un élément du décor « grindable » à savoir un muret, un banc, un trottoir, le coping d'un module ou un rail. En maîtrisant bien cette technique, on arrive à des scores

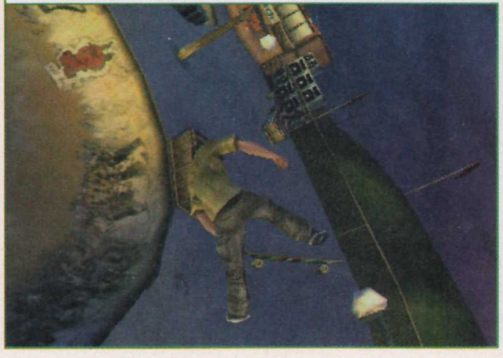
Dès que vous avez un peu de fric, augmentez les caractéristiques de votre skateur et achetez de nouveaux skates.

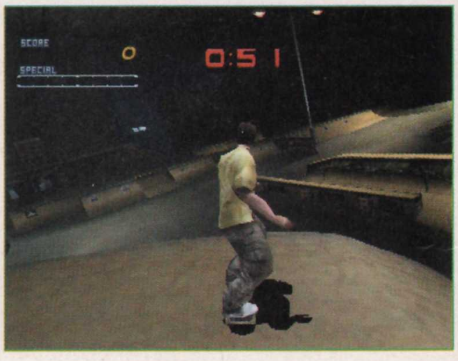
de tueurs. Dans le bowl de Marseille par exemple, vous pourrez obtenir en une liaison de tricks près de 200 000 points ! Que ceux qui n'ont rien compris à ce paragraphe ne s'inquiètent pas. Cela ne les empêchera en rien de s'amuser.

PETITS JOUEURS S'ABSTENIR....

Concernant le challenge, les développeurs ont légèrement revu le système de progression. Il ne s'agit plus de gagner de pauvres cassettes vidéo et autres items ridicules mais du pognon, du flouze, de la maille, ouais des dollars, mec ! En début de partie, mauvaise surprise, vous n'aurez accès qu'à un seul et malheureux skate-park. Pour débloquer les niveaux suivants, il faudra récolter une somme d'argent précise en remportant des défis (10 par niveau : réaliser telle figure au-dessus de tel module, faire des transferts, récolter des lettres pour former le mot SKATE, etc.). Et bien sûr, plus ils sont faciles à réaliser,

Les combos d'aerials rapportent nettement moins de points que les grinds.





LES PARADIS DES SKATEURS

■ *Si Tony Hawk's Skateboarding ne proposait que des skate-parks américains, ce second volet au contraire s'internationalise. Vous pourrez en effet cette fois rider les aires de street les plus réputées de la planète skate ! Parmi les huit niveaux disponibles, on trouve le bowl de Maaarseilleuuu et ses innombrables graphes (magnifiques), le skate-street de Ventura situé en Californie, le Love-park de Philadelphia et le Bullring de Mexico. Mais le clou du spectacle c'est incontestablement le spot légendaire de Venice Beach (Californie again) présent dans toutes les vidéos de skate. Un vrai bonheur. Sinon, vous pourrez vous la donner grave dans un hangar militaire, dans un immense campus et semer le bronx dans le quartier du Plaza à New York ! Ce n'est pas tout, en plus de ces huit niveaux, il ne faut pas oublier les 9 skate-parks pré-construits de l'éditeur. Si mes calculs sont bons, ça fait 17 niveaux ça ?* ■

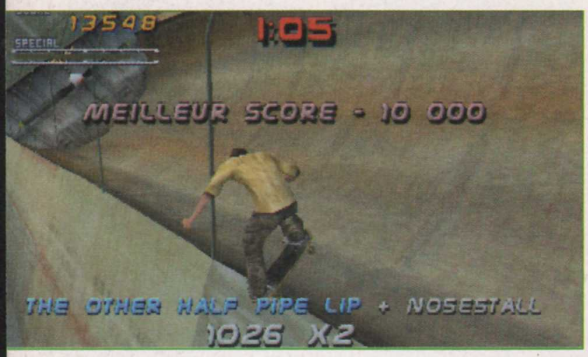
Un petit wall-ride histoire de se la taper grave devant les meufs à Venice Beach !

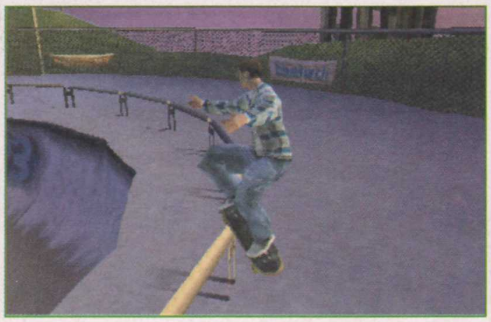
Des chutes un peu plus variées pour ce second volet mais moins réussies que celles de Dave Mirra Freestyle BMX.

100 % HARD-CORE !

■ *La toute dernière petite nouveauté de Tony Hawk 2, c'est l'éditeur de skateurs, une option empruntée aux jeux de foot, de basket et de hockey. Désormais, vous pourrez tel le docteur Frankenstein créer de la tête au pied votre skateur. Là encore, les gars Neversoft n'ont rien oublié : il est possible de définir le style du skateur (street, rame ou polyvalent, gooffy ou regular), de le profiler très précisément en allouant des points de compétence (leur nombre est limité), de changer sa couleur de peau, ses sapes (pants, t-shirt, shoes), de lui faire pousser un petit bouc bien styly, de lui coller un casque sur le crâne et de lui tatouer le dos, le torse, les bras, les mollets alouette ! Un petit plus bien sympa. Tips, quand vous montez les caractéristiques de vos skateurs, donnez la priorité à l'équilibre et au switch.* ■

Karim Campbell en pleine action. On reconnaît les skateurs au premier coup d'oeil !





Les challenges manquent un peu d'originalité comparés à ceux de Dave Mirra.

moins ils rapportent de fric ! Si les trois premiers skate-parks se débloquent assez rapidement, dès le quatrième (le Plaza à New York), les choses se corsent méchamment lorsqu'on vous demande de réaliser en tout juste 2 minutes 150 000 points. Si on ne maîtrise pas comme une brute la technique du wheeling et les grinds (une mauvaise réception annule la combo) et si on n'a pas une parfaite connaissance de l'architecture du niveau, notamment des nombreux transferts, on périt ! La place accordée aux grinds est vraiment énorme. Les figures aériennes elles ne servent quasiment jamais dans cette course au pognon, quelque part c'est un peu dommage, Tony Hawk, c'est juste le dieu des aerials. Le faucon étant une vraie brêle en grind, je n'ai jamais joué avec lui. Pour assurer comme un dieu à ce petit jeu-là, il est préférable de choisir un spécialiste du street à l'aise en switch, par exemple, un gars comme Rodney Mullen ou le père Muska. Sinon, le pognon remporté pendant le mode Carrière ne sert pas qu'à débloquer les niveaux, il permet également d'acheter des planches plus performantes, de nouveaux tricks et des points de compétences.

L'OPTION KITU...

Outre ces petits changements, l'apparition de nouveaux tricks comme les disasters ou les lip-tricks, l'option reine de Tony Hawk 2, c'est bien entendu l'éditeur de skate-parks. La durée de vie du jeu s'en trouve décuplée. Les développeurs ont pensé à tout, le nombre de pièces dont vous disposez dépasse les espérances des intégristes du skate. Non, vous n'échapperez pas à une petite liste exhaustive : funbox, bancs, banks, bowl, muets, panneaux, type de revêtement, plate-forme, quarters, plantes (!), barres, hand-rail, escaliers, plans inclinés, vert'... on dénombre pour chacun de ces éléments des dizaines de variations (il existe également 4 types d'environnement graphique). Grosso modo, vous disposez de plus d'une centaine de pièces pour construire le park ultime. Évidemment, l'utilisation de l'éditeur ne pose aucun problème, les commandes sont claires et pour avoir une bonne vision du plan, Neversoft a intégré plusieurs angles de vue. Pour les fainéants en puissance, on trouve même 9 skate-parks pré-construits ! Bref c'est du tout bon. Enfin si tout se passe bien, très prochainement les joueurs auront la possibilité de s'échanger leurs créations sur le Net, Neversoft a en effet prévu de créer dans les mois à venir un site dédié.

FORFAIT BIDON PIÈGE À CON

MODULO
LA FORMULE ANTI-ARNAQUE
49F/12H ↔ 75F/24H ↔ 95F/40H*
Application chaque mois du palier le plus avantageux.

Finis les forfaits Internet rigides qu'on paye même quand on ne consomme pas et dont les dépassements sont lourds de conséquences pour votre porte-monnaie. Aujourd'hui, freesbee vous propose une solution pour ne payer que ce que vous consommez : Modulo, avec ses trois paliers, est la seule formule qui chaque mois vous applique le palier le plus avantageux, selon votre niveau de consommation. D'ailleurs, si un mois vous ne consommez rien, vous ne payez rien. En plus, vous pourrez bénéficier de l'accès rapide à Internet grâce au système DIF (Distribution Intelligente des Flux) de freesbee. Appelez-nous , cela ne coûte rien.

SYSTÈME D'ACCÈS RAPIDE À INTERNET

DIF™
DISTRIBUTION INTELLIGENTE DES FLUX.

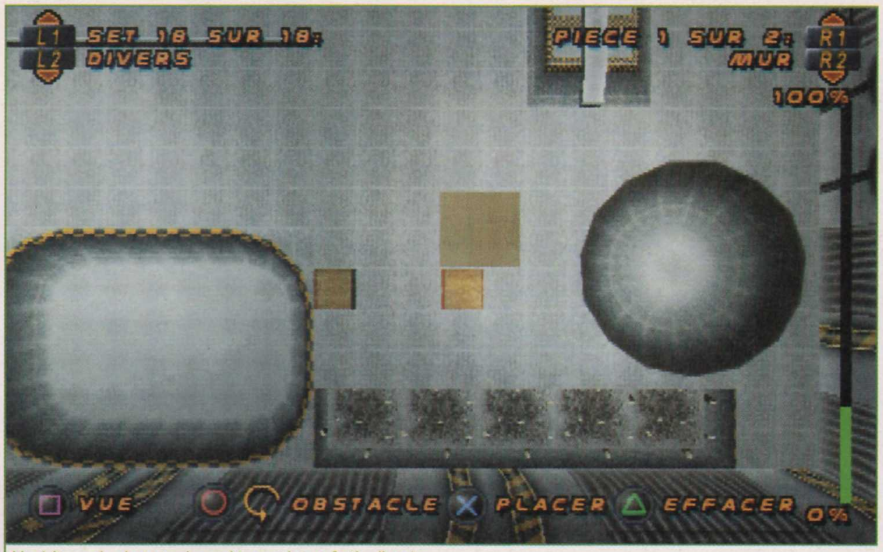
Appel gratuit :
0805 02 5000 www.freesbee.fr

freesbee
L'ACCÈS INTERNET RAPIDE ET GRATUIT

* 25cts la minute intermédiaire et au-delà du dernier palier. Offre de doublement des heures valable sur les deux premiers mois pour toute souscription entre le 1er octobre et le 30 novembre 2000. Au-delà des deux mois, 49F = 6H ou 75F= 12H ou 95F = 20H, chaque mois.

LES CHAMPIONS

■ *Trois nouveaux champions ont fait leur apparition. En plus des 10 skateurs du premier volet, vous pourrez cette fois incarner Erik Koston, qui a débuté le skate à l'âge de 10 ans. Il a fait son entrée chez les pros à seulement 16 ans. Steve Caballero est également de la partie. Lui, c'est un vieux de la vieille, il était déjà pro en 80. Il a inspiré 3 générations de skateur ! On finit avec the best of the best : Mr Rodney-ET-Mullen. Agé de 31 balais, ce vieux crouton passe toutes les « signatures-tricks » des autres champions du circuit, il est à l'origine de nombreuses figures d'extra-terrestre, notamment le dark-slide, un board-slide qu'il passe sur le grip de la planche, le skate à l'envers si vous préférez ! Au secours !* ■



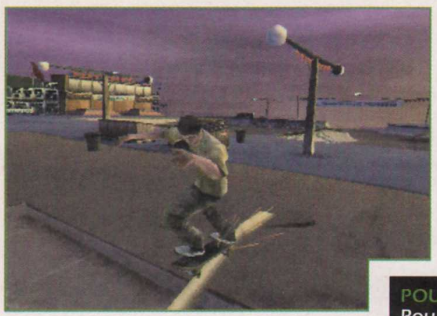
Un éditeur de skate-parks archi-complet et facile d'accès.

Il suffira pour cela de posséder une memory card un peu spéciale appelée la Dex Drive. Cette dernière permet de récupérer des sauvegardes PlayStation sur le Net. Trop métaphysique le concept man !

Les possibilités de combos sont hallucinantes... pour peu que vous ayez un peu d'élan !

NOBODY'S PERFECT !

Voilà, on a à peu près fait le tour du sujet. Concernant l'aspect technique du jeu, cette suite surclasse le premier opus avec des niveaux vraiment gigantesques (8 skate-parks au total), des couleurs plus franches et des textures d'une finesse assez incroyable sur certaines aires (Marseille notamment). Le moteur 3D a d'autre part gagné en fluidité. On en prend également plein les oreilles grâce à des bruitages beaucoup plus agressifs et une bande originale tout simplement magistrale assurée par 15 groupes hardcore, de rap et de skate-core (entre autres : Rage Against the Machine, Papa Roach, Anthrax, Bad Religion). La classe, quoi. Tony Hawk 2 est une grande suite certes mais pas exempte de défauts. Les innovations en termes de gameplay ne sont finalement pas si nombreuses et pour le mode Deux Joueurs, les développeurs se sont limités au minimum syndical, à savoir un mode Tricks-attack, un mode Graffiti et un Chat. Mouais. On aurait bien vu une épreuve de Vert' en double avec des échanges de planches comme aux X-games par exemple ou alors des épreuves calquées sur celles de Trasher Skate & Destroy (concours de grinds, d'aerials, de chutes...). Sinon, les challenges manquent un peu d'originalité par rapport à ceux de Dave Mirra Freestyle BMX. Pour finir ce chapitre « remontrances » une petite vue subjective à la Grind Session eut été la bienvenue pour bien se situer dans le niveau et construire un run parfait, mais bon comme dirait ma môman, la plus belle des femmes ne peut qu'offrir ce qu'elle a. Un grand titre malgré tout comme on aimerait en voir, si c'est possible, sur PlayStation 2 !



TONY HAWK'S PRO SKATER 2 - 299 F Memory card Dual Shock

DESIGN — **8** Les skateurs ont du style et les aires de street proposent des environnements réalistes.

MUSIQUE ET SON — **9** 9 Des bruitages agressifs et une BO qui déchire ! Hard-core Rulez !

DURÉE DE VIE — **8** Un mode Carrière difficile, des centaines de tricks et un éditeur de skate-parks. Le Pérou, quoi !

ORIGINALITÉ — **6** Les wheelings et les lip-tricks ont fait leur apparition. Sympa l'éditeur de skate-parks.

JOUABILITÉ — **9** Tout simplement parfaite. Le nollie est plus accessible qu'auparavant.

TECHNIQUE — **8** Difficile de prendre en défaut le moteur 3D, fluide et rapide même à deux joueurs.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE LE PREMIER VOLET ET QUE TOUS SES AUTRES CONCURRENTS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de sports extrêmes en particulier et de bons jeux en général.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Malgré des petits oublis, les développeurs ont atteint leur but, faire une suite incontournable. Il y a ici tout ce dont un amateur de skate peut rêver : possibilités de tricks incroyables, aires de street internationales, champions charismatiques et éditeur de skate-parks.

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION
IMBATTABLE !

CENTRE DE RESERVATION
addon
Vos nouveaux loisirs!

RÉSERVATION EN OR*

La PS2 + 1 film DVD + 1 T-shirt
+ Conditions de paiement execptionnelles

Réservez-la !

La selection Addon

RACING | TONY HAWK'S 2 | MUPPET MONSTER | MIKE TYSON | DRIVER 2 | KOUDELKA | MEDAL OF HONOR

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LIBOURNE
76, rue Gambette
33500 Libourne
Tél. : 05 57 25 98 85

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

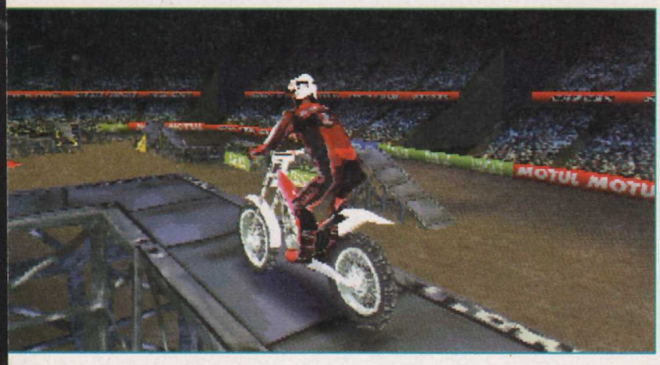
POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

* Film DVD, T-shirt : voir conditions magasins. Stock limité.
** Numéro Indigo.

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20
Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles.
Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.

Par Xavier Brun

Depuis des mois Delphine Software s'était fait oublier par son manque de production. Etait-ce pour mieux revenir en force ? Tout porte à le croire. Cette équipe de Français signe aujourd'hui sans doute le meilleur jeu de motos sur PlayStation sans la moindre baisse de régime.

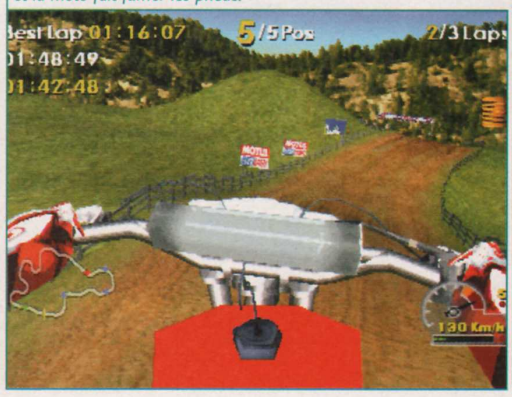


EDITEUR : SONY C.E.
DÉJA DISPONIBLE

MOTO RACER WORLD TOUR

La vue « tête du pilote » est la plus trippante mais le circuit doit être assimilé auparavant.

Un bon coup d'accélérateur et la moto fait fumer les pneus.



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE DE MOTOS
EDITEUR	SONY C.E.
DÉVELOPPEUR	DELPHINE SOFTWARE (FRANCE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON COMMENCE À MIEUX NÉGOCIER LES COURBES

Je ne sais pas si je devrais oser, mais allez, j'ose quand même ! Je vous refais le coup de « Après Moto Racer 1 et 2, voici le troisième volet de la série ». Vous ne vous y attendiez pas ! Mais là je suis coincé, ce nouvel opus ne s'appelle pas Moto Racer 3, mais Moto Racer World Tour. Tiens, tiens, les éditeurs seraient-ils en train de comprendre que la communauté des joueurs en a assez de ces sagas interminables et inutiles ? Quoi qu'il en soit, avec deux premiers titres en demi-teinte, il n'aurait pas été judicieux d'enfoncer le clou avec le même titre affublé du numéro 3. Bien entendu, MRWT est la suite de ces frangins, mais revu et très corrigé. A l'instar des jeux de bagnoles (hormis les 3-4 jeux cultes), il semble extrêmement difficile de développer un titre réaliste et fun à la fois. C'est en l'occurrence le défi que Delphine Software s'est lancé.

LES GRANDS CLASSIQUES

Peu de changements à ce niveau, tous les modes habituels sont au programme. L'entraînement permet de se familiariser avec l'ensemble des circuits, que ce soit en course de vitesse, en Cross ou en Supercross. Le mode Contre la Montre pour réaliser le meilleur temps une fois que la machine est bien rodée, puis la Course unique face à d'autres concurrents. Cinq pilotes au total prennent le départ de la course pour finir le mieux placé avant de franchir le drapeau à damier. Ensuite vient le mode Arcade dans lequel les courses s'enchaînent, alternant les 3 disciplines citées plus haut, et enfin le Championnat. Pour cette compétition, 3 épreuves devront être remportées pour accéder aux catégories suivantes. On démarre en 125cc avec 3 circuits de vitesse. La deuxième épreuve se déroule en salle (in-door) avec le Supercross et en extérieur (out-door) pour du Cross. Puis une troisième et dernière épreuve qui est un mix de ces 2 premiers challenges. En fonction de votre classement, la catégorie 250cc sera débloquée pour courir ces mêmes parcours plus un supplémentaire. Re-belote, il faut décrocher la première place pour enfin s'ouvrir les portes de la catégorie reine : les 500cc. Comme précédemment une nouvelle piste par discipline (cross et vitesse) sera rajoutée en plus des autres. Ne criez pas victoire trop tôt et ne croyez pas que ces circuits se passent sans encombres.

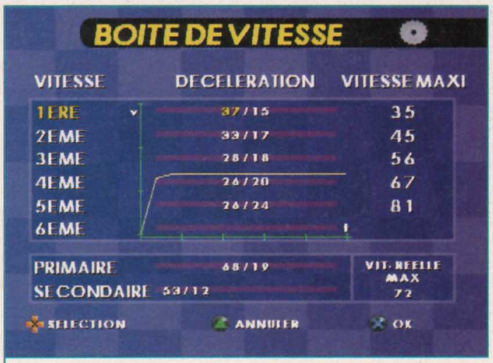
SIMULATION OU ARCADE ?

Si faire du vélo est à la portée de tous, en moto ce n'est pas la même limonade. Piloter ne s'adresse pas à Monsieur tout le monde. Et justement, c'est ce qu'ont voulu retranscrire les développeurs de MRWT. La prise ne mains des huit bécanes disponibles ne se fera pas sans difficultés. Chaque moto possède 4 caractéristiques (vitesse

Le grand stade n'a pas été oublié !

BERTRAND GILBERT
DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT

■ *Cela fait le troisième Moto Racer, peut-on parler de saga ?*
Notre but n'est pas d'enchaîner des suites mais plutôt de faire évoluer notre jeu en y apportant toujours plus de réalisme, tout en gardant l'esprit fun initial.
Quels sont les changements apportés à MRWT ?
Nous avons voulu réaliser un jeu plus réaliste dans tous les domaines. Le choix des circuits, le soin apporté à la modélisation, les améliorations du moteur 3D et des animations, et le souci des sensations de pilotage et de la maîtrise de la moto. Le but était de trouver le bon équilibre entre la précision, la profondeur d'un jeu de simulation et le fun d'un jeu d'arcade.
Pouvez-vous nous parler du moteur graphique ? Est-ce le même ?
Nous avons complètement réécrit le moteur 3D, la gestion des collisions, le moteur de simulation de la dynamique de la moto et du pilote. Grâce à ce nouveau moteur, les graphistes ont pu reproduire les circuits plus fidèlement, améliorer le rendu visuel, la gestion des ombres, des chutes... ■



Les plus pointus pourront effectuer des réglages sur les vitesses.

LE PARI RÉUSSI DE DELPHINE SOFTWARE

Une touchette sur le côté et c'est la gamelle.

maxi, adhérence, accélération et maniabilité) chacune sur une échelle de 1 à 5. Les débutants devront privilégier d'abord l'adhérence et la maniabilité plutôt que la vitesse. Dans le cas contraire, de grosses gamelles sont à prévoir dans tous les virages. La maîtrise de l'engin se fera progressivement et de manière réaliste. A l'entrée du virage, le pilote devra se relever pour le freinage, aborder la courbe sur la meilleure trajectoire possible puis remettre les gaz au bon moment pour reprendre de l'adhérence et de la vitesse. Si le bon timing n'est pas respecté, la moto part en vrille et vous irez mordre la poussière des graviers ou le bitume. Le passage des chicanes sera la seconde étape de votre apprentissage et n'admet aucune erreur. Comme en Formule 1, il faudra abuser des vibreurs pour gagner quelques secondes précieuses. Les joueurs expérimentés et les motards pourront quant à eux se plonger dans la mécanique avec quelques réglages : choix des pneus, suspensions, et paramètres des courbes de puissance. Les sensations de conduite sont donc au rendez-vous, et la motion capture respecte complètement les attitudes du pilote, quelle que soit la position (les développeurs ont utilisé la technique de rotoscoping pour la gestion dynamique du pilote). C'est une des belles performances de MRWT ! Mais ce n'est qu'après plusieurs tentatives infructueuses, que l'on commence à sentir les réactions de sa machine et que la victoire commence à se dessiner au bout de son guidon.

LE TOUR DU MONDE EN 18 CIRCUITS

En Cross et Supercross, en plus de tous ces paramètres, il faut savoir négocier les virages en appui et les freins pour passer un concurrent à la corde, maîtriser les sauts en contrôlant l'impulsion et en orientant l'assiette de la moto. Pour ce faire, en appuyant sur la touche directionnelle bas, on joue sur les suspensions et donc sur la

hauteur du saut. Sauter très haut est spectaculaire, mais peut faire perdre du temps et suivant la réception (haut d'une bosse par exemple), une chute est vite arrivée. Dès que tous les modes seront débloqués, ce n'est pas moins de 18 circuits différents qui pourront être choisis : Suzuka au Japon, Stade de France, la Mecque des pilotes sur l'île de Man à mi-chemin entre les côtes d'Irlande et de l'Angleterre, Barcelone, Etats-Unis, Italie et bien d'autres encore.

DES MODES BONUS

En plus des circuits de base, les développeurs ont eu l'idée géniale d'ajouter 4 modes cachés supplémentaires. Commençons par le moins intéressant, et gardons le meilleur pour la fin. Deux circuits de Dragster, une autoroute et un ovale, pour atteindre des vitesses records. Les 700km/h sont très rapidement atteints. Mais ce mode est saccadé, très pixellisé et le clipping est aussi impressionnant que la vitesse. Le deuxième mode bonus se déroule en Italie pour une compétition de Freestyle. Les passionnés de la discipline risquent d'être déçus par le manque de précision et d'exécution des figures. Au total, une petite vingtaine de tricks seulement (Tailstand, Nac-Nac, Superman, Heel Clicker, Cliffhanger, Front Fender Grab...). Enfin les deux dernières épreuves qui ont déclenché un véritable enthousiasme au sein de la rédaction. Le mode Trial dans lequel rampes métalliques, escaliers, sauts et passages à angle droit nécessitent une grande dextérité et une maîtrise complète de l'impulsion, du freinage et des suspensions. Le tout agrémenté de beaucoup d'audace pour franchir tous les obstacles des 2 parcours en un temps record. Et voici sans doute le must du fun, le mode Trafic. Vous connaissez sûrement ces fous furieux qui organisent des rodéos le week-end sur le périphérique parisien. Eh bien, en voici la réplique ! A vous maintenant d'incarner ces kamikazes (là c'est

En Supercross, la réception est importante. Retomber sur une bosse et c'est la chute assurée.

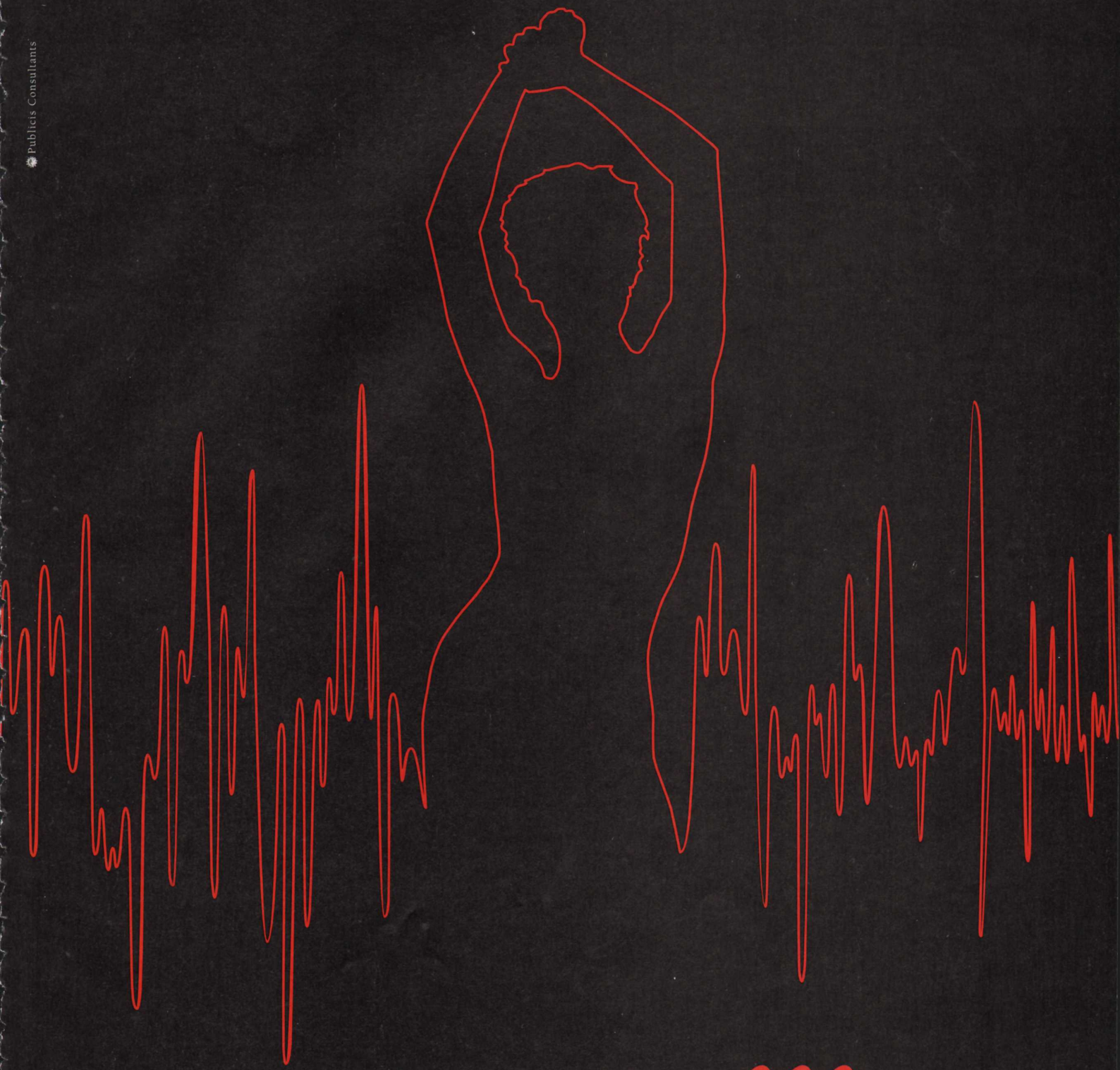
Un bon wheeling et la moto se cabre comme un cheval.

UN JEU DE MOTOS DYNAMIQUE, FUN ET VARIÉ

En prenant un max. d'élan, des hauteurs vertigineuses pourront être atteintes.

www.mcity.fr > écouter, > découvrir, > sortir,
> communiquer, > télécharger, > acheter.
Un choix de chaînes musicales pour tout entendre
sur mcity.fr, le premier portail musical français.

Publicis Consultants



Au courant des musiques

mCity.Fr

QUESTIONS POUR UN CHAMPION

OLIVIER JACQUE, VEDETTE FRANÇAISE DE MOTO SUR PISTE

■ *Des courses de mobylettes sur des parkings de supermarché au Championnat du Monde de de vitesse moto, le chemin parcouru par Olivier Jacque est exemplaire. Actuellement en passe de devenir Champion du Monde de la catégorie 250cc, Olivier est incontestablement l'un des pilotes les plus doués que notre beau pays ait jamais enfanté.* ■

■ *En quoi a consisté votre travail au sein de l'équipe de développement ?*
La première étape a été la prise de son lors d'essais privés en Espagne et en France, puis nous nous sommes rencontrés chez Delphine Software pour essayer une version du jeu afin que je donne mes impressions pour améliorer entre autres les réactions de la moto dans le but d'être le plus proche possible de la réalité. L'anecdote c'est que lors de cette réunion certains développeurs ont voulu me défier au jeu. Aucun n'y est parvenu !

Que retirez-vous de cette participation à un jeu vidéo ?
C'est une expérience très intéressante et passionnante, et j'aimerais vivement la renouveler dans le futur avec encore plus d'implications. J'ai ma petite idée... J'ai toujours été un assidu de la PlayStation surtout lorsqu'il s'agit de compétition !

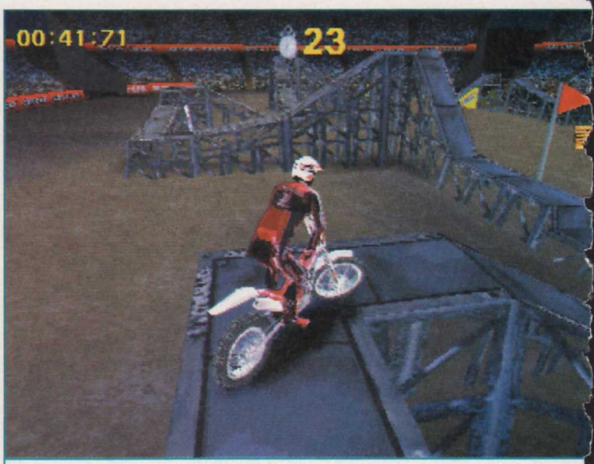
Maintenant que MRWT est terminé, des projets ?
Il y a un pas de géant par rapport à la version 2, incomparable. J'attends qu'une chose, c'est de le recevoir le plus rapidement possible. Je ne vous en dis pas plus ! ■

Jetez un petit coup d'œil aux pointes de vitesse !

sans danger) pour slalomer à près de 300km/h entre les voitures et les camionnettes qui déboîtent devant vos roues. En optant pour la vue « tête du pilote », le fun et les sensations sont à leur comble. Confronté à un deuxième pilote et jouant du klaxon, ce mode aux allures de l'ancienne borne d'arcade Out Run (course au volant d'une Ferrari), vous conduira sur les rives de la Seine et sur la côte Ouest des Etats-Unis. Avec le souci du détail, les développeurs n'ont pas été chiches sur le réalisme, vous pourrez apercevoir les voitures freiner lorsque vous chutez, mettre les warning ou leurs clignotants lorsqu'elles doublent un autre véhicule. Ces deux modes de jeu sont tellement trippants qu'ils pourraient très bien constituer des jeux à part entière. Tous les modes de MRWT peuvent également se jouer à deux en écran splitté ou à tour de rôle. Que demander de plus !

ET LA TECHNIQUE DANS TOUT ÇA ?

Techniquement parlant, le Team de Delphine Software (qui est le même que pour les 2 volets précédents) signe un jeu avec un gameplay fantastique, même si c'est aux détriments de quelques éléments graphiques. Les textures sont parfois très grossières, surtout en Cross et Supercross, avec des amas de pixels représentant le public. La deuxième grosse faiblesse concerne l'affichage des décors très tardif. Ce n'est pas encore la perfection, loin de là, mais MRWT possède tellement d'atouts et de points positifs que l'on en oublierait presque ces défauts. En effet, l'Intelligence Artificielle des concurrents a fait l'objet d'un soin particulier. Les pilotes s'écartent si vous forcez le passage, et pourront même être entraînés dans votre chute en cas de touchette. La modélisation des motos et des pilotes a elle aussi été soignée, et le bruitage de chaque cylindrée est assez fidèle. Deux regrets cependant, les musiques ne sont vraiment pas terribles et il n'y a pas de changement des conditions climatiques. Dommage, mais cela n'enlève en rien le plaisir que l'on prend à jouer pendant de longues heures avant d'accéder à tous ces modes. Fans de motos et de courses en tout genre, précipitez-vous sur Moto Racer World Tour, réalisme et fun n'attendent que vous. Un jeu qui vous donnera sûrement l'envie d'aller admirer le Supercross au Stade de France le 21 octobre 2000.



Les suspensions jouent un rôle prépondérant dans le mode Trial.

Comme d'hab', dès que les feux passent au vert, c'est la ruée vers la victoire.

Le must du fun : le mode Trafic sur les rives de la Seine.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de 2 roues vrombissantes et ceux qui aiment la vitesse et le fun.

MOTO RACER WORLD TOUR - 299 F

DESIGN — 6
Les textures sont assez grossières, surtout en cross. Bonne modélisation des bécanes.

MUSIQUE ET SON — 6
Le bruit des engins est bien retranscrit. Des musiques moyennes.

DURÉE DE VIE — 7
Un championnat assez long et de nombreux modes bonus.

ORIGINALITÉ — 7
Les courses de motos changent des voitures ! Le mode trafic : génial.

JOUABILITÉ — 7
La prise en mains demande de l'entraînement, mais très bien gérée.

TECHNIQUE — 6
Le moteur 3D est relativement fluide, parfois un peu saccadé.

LE COMPARATIF : DEUX MILLE FOIS MIEUX QUE SUPERBIKE 2000 ET QUE SUPERCROSS 2000.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Moto Racer World Tour réussit une belle performance avec ce troisième volet. Les modes bonus, surtout Trafic et Trial, augmentent considérablement le plaisir que l'on prend à jouer. Un titre très fun pour tout public.

NOUVEAUX ULTIMA

AURILLAC - BLAGNAC - SENS - TOUL - NEVERS C.CIAL.CARREFOUR
BLOIS C.CIAL. AUCHAN - CHAMPIGNY - GUERET- ST FLOUR

PLAYSTATION 2

Vous voulez être sûr d'avoir votre PlayStation 2 dès sa sortie !!!

Alors

ARRETEZ D'EN REVER : COMMANDEZ LA.

jusqu'au 7 octobre dans votre magasin Ultima ou au numéro Indigo 08 20 32 32 34 (un acompte de 300 F vous sera demandé). Pour toute réservation Ultima vous offrira :
• Un sac de transport PlayStation 2 • Un CD collector jouable PlayStation 2

Attention : seuls les malins qui l'auront commandée seront certains de l'avoir.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

PS ONE DÉJÀ DISPONIBLE 790 F

299 F

Visuels non contractuels

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

VOUS AVEZ LE PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE 50.000 F de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet ! Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais été aussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE ! Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail ultimagames@wanadoo.fr

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CHAMPIGNY : NOUVEAU 01 48 89 90 19
125, Bld de Champigny - 94100 SAINT-MAUR
Face gare RER Champigny

NOGENT *I/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

AURILLAC : NOUVEAU 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de Conthe - 15000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLAGNAC : NOUVEAU 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BLOIS : NOUVEAU 02 54 20 37 36
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GUERET : NOUVEAU 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NEVERS : NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 580000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

ST FLOUR : NOUVEAU 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100

SENS : NOUVEAU 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOUL : NOUVEAU 03 83 64 65 11
5, rue Joseph Carrez - 54200

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

Dans les magasins affichant l'opération.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : **Téléphone 01 34 66 97 70** - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillerie

Par Xavier Brun

Aux Etats-Unis, le BMX déclenche de véritables raz-de-marée d'enthousiasme. Cette déferlante commence à toucher le vieux continent et Acclaim profite de l'occasion pour éditer un titre super-fun, assez technique et diversifié de surcroît !

Après s'être attaqué au monde du skateboard (Trasher Skate and Destroy), Z-Axis emprunte un chemin parallèle quasiment inexploré jusqu'à présent. Le monde des Extreme Games et plus particulièrement celui du BMX. Discipline très spectaculaire et hyper-physique, sa côte de popularité ne cesse d'augmenter depuis quelques années. Aujourd'hui l'Europe joue la ricaine et commence à se passionner pour ce sport de fous furieux. Amateurs de sensations fortes et de figures hallucinantes, ces kamikazes des rampes, de tricks et de runs ne reculent devant rien et ne connaissent pas la signification du mot « limite » ! Ah, j'allais oublier, certains d'entre vous ne sont pas experts dans le monde du BMX. Alors pour les novices, quelques éclaircissements s'imposent. Cet univers des 2 roues utilisent un langage qui pourrait en surprendre plus d'un. Cela ressemble un peu à mon beau-frère (qui n'a que 3 ans et demi, et si c'est possible), lorsqu'il parle avec sa bouillie appétissante dans la bouche et qu'il fait un « can-can lookdown » sur l'accoudoir du canapé. On ne comprend pas toujours ! Vous voyez, ça commence déjà. Allez zou, explications.

Les passages entre les bâtiments sont nombreux.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Un Superman ça épate toujours la galerie.

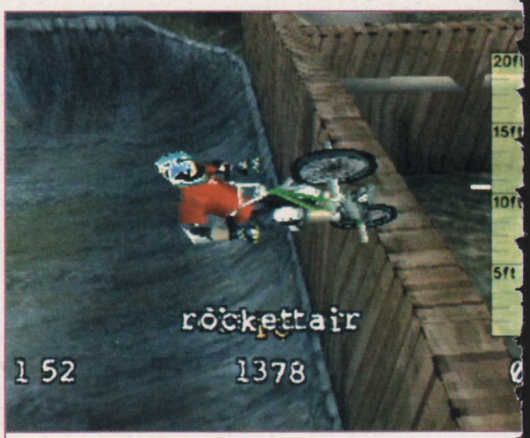
EDITEUR : ACCLAIM MAX SPORTS
DISPONIBLE LE 13 OCTOBRE 2000

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE BMX
EDITEUR	ACCLAIM MAX SPORTS
DEVELOPPEUR	Z-AXIS (ÉTATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 EN ALTERNANCE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON NE PEUT PLUS DÉCROCHER.

A CHACUN SON LANGAGE

Le BMX est une discipline qui se pratique en milieu urbain, sur des rampes de skate (type street-rampe) ou sur bosses (type dirt). Le but est de réaliser les plus beaux tricks (figures) au guidon de son engin. Le vélo doit d'abord subir quelques transformations pour se prêter à ce genre d'exercice. Des « pegs » (tubes métalliques) sont placés dans le prolongement des deux roues pour réaliser, entre autres, des « grinds » (glissades le long de barrières, de bordures ou n'importe quel endroit le permettant). Des « rotors » (freins avant et arrière sans câble) permettent de faire pivoter le guidon autour du cadre, les pneus ne comportent pas de chambre à air... Impossible donc de faire des figures avec son joli vélo hollandais, au risque de se casser « la margoulette », comme le dit si bien mon grand-



Avec un maximum d'élan, le rideur atteint une bonne hauteur pour balancer ses tricks.

père (je suis très famille aujourd'hui). Le nombre de tricks possibles avec le matériel adéquat est impressionnant. Il y a les figures au sol (sur la roue avant, arrière, associativité, par exemple le « Toboggan seat grab » qui consiste à lever la roue arrière le plus haut possible, tourner le guidon à 90° et lâcher une main) et des figures en l'air (comme le « can-can » qui consiste à passer ses jambes d'un même côté du vélo, le « superman » où il faut prendre une position allongée tout en tenant le guidon à bout de bras,...) Je ne vais pas énumérer la centaine de tricks réalisables, mais sachez que même les plus folles peuvent être effectuées dans Dave Mirra Freestyle BMX (suicide no hander, double backflip, superman indian, wall tap... et j'en passe). Au total, 80 figures que l'on peut combiner entre elles dans les 3 modes (Freeride, Cession et Proquest). La motion capture a été soignée et on s'y croirait. Quelques chutes seront inévitables pour prendre en mains le premier des 4 vélos disponibles pour chacun des 10 personnages. Même si ces dernières ne sont pas réalistes, on s'éclate vraiment à tenter des tricks de plus en plus balaises. Et il le faut, car pour avancer dans les niveaux à la difficulté croissante, de nombreuses épreuves devront être passées avec succès.

Pour un maximum de points, il faut enchaîner les tricks.

Les vélos qu'il faut débloquer gagnent en performance.

DES CHALLENGES À LA PELLE

Que les fans et les débutants se rassurent, Z-Axis a pensé à tout le monde. Le jeu comporte 3 degrés de difficultés : amateur, pro et hardcore. Pour chaque catégorie, 4 challenges doivent être complétés pour débloquer la classe supérieure (pro et hardcore), l'environnement suivant (12 en tout), de nouveaux vélos, de nouvelles tenues et quelques bonus secrets. Dave Mirra Freestyle BMX compte près de 150 challenges (!!!) que l'on peut sauvegarder à n'importe quel moment. Les épreuves sont variées, de plus en plus difficiles et réalisées sur des runs de 2 minutes. Elles commencent gentiment avec quelques sauts, des touchettes sur les éléments du décor ou certains tricks de base. Puis l'affaire se corse, avec des hauteurs de 30 feet et plus, des grinds de 50 feet ou un nombre de points à atteindre avec tout le panel de figures disponibles. Puis on arrive finalement aux challenges hardcore dans lesquels il faut, par exemple, sauter sur le toit d'une maison et effectuer un grind de 180 feet sur une ligne téléphonique. Et là, je vous souhaite bon courage et beaucoup de patience ! Le choix du personnage est essentiel dès le début du jeu, car ils possèdent toutes leurs caractéristiques propres (air, vitesse, rotation et équilibre). Choisir Dave Mirra n'est pas forcément la meilleure option, ses sauts doivent se préparer beaucoup plus longtemps à l'avance par rapport aux autres rideurs et le timing est hyper-serré. Parmi les 10 concurrents, il y a en aussi : Ryan Nyquist, Troy Mc Murray, Mike Laird, Tim Mirra... Que du beau monde pour devenir une bête de BMX, même si ce titre comporte quelques faiblesses. Les 2 caméras sont trop proches du personnage, la vue aérienne pas très utile et les textures sont assez grossières. Mais cela n'enlève en rien le plaisir que l'on prend à jouer, voire à 2 en alternance sur 10 épreuves (saut le plus long, plus long grind ou wheeling, plus haut wall tap, la très très fun plus belle gamelle...) Il y aurait encore beaucoup de choses à dire, mais je vous laisse le plaisir de les découvrir. Dave Mirra Freestyle BMX c'est du fun à l'état pur, tout simplement !

Dave Mirra aura plus de mal que les autres dans ce genre de challenge.

BORN TO RIDE

■ *Hormis la série des ESPN et No Fear Downhill Moutain Biking, les jeux de vélos sont plutôt une denrée rare sur PlayStation. Activision, détenteur du meilleur jeu de skate-board, se lance également dans l'univers du BMX. Un autre grand monsieur de la discipline vient de donner son nom à ce jeu : Mat Hoffman's Pro BMX. Pour en savoir plus sur ce titre (prévu pour novembre 2000), faites un Backflip pour vous reporter au Casting qui lui est consacré. Avant la version test dans un proche avenir, vous aurez une petite idée de ce qui vous attend. Comme on a l'habitude de dire : une surprise n'arrive jamais seule ; alors 2 jeux de BMX presque en même temps, les fans vont être ravis. C'est quand même mieux d'avoir le choix !* ■

DES CHALLENGES VARIÉS ET DE PLUS EN PLUS DIFFICILES

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX - 299 F

Memory card · Dual Shock

DESIGN — **6** Les environnements sont réalistes mais avec des textures grossières.

MUSIQUE ET SON — **7** Musiques de Cypress Hill, Deftones, Sublime... Avis aux amateurs.

DURÉE DE VIE — **8** De longues heures et des ampoules pour débloquer tous les parcours.

ORIGINALITÉ — **7** Des jeux de BMX, vous en connaissez beaucoup sur PlayStation !

JOUABILITÉ — **7** Les figures sont très nombreuses et la prise en mains est rapide.

TECHNIQUE — **5** Assez bonne motion capture. Les vues sont trop proches du personnage.

LE COMPARATIF : LE SEUL EN ATTENDANT MAT HOFFMAN'S PRO BMX

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de tricks, de BMX et de sports extrêmes.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Acclaim signe ici un jeu super-fun avec de nombreux environnements, près de 150 challenges et une centaine de figures. Un titre dynamique et varié que les fans doivent absolument posséder. Un coup de chapeau à Acclaim.

Par Xavier Brun

FORMULA ONE 2000

EDITEUR : SCEE
DÉJÀ DISPONIBLE

Dimanche 14 heures sur T.F.1 : « Bonjour et bienvenue sur Télé Formule 1 pour cet énième jeu de courses de monoplaces. Pour la cinquième édition de Formula One, Psygnosis a travaillé de concert, comme la saison passée, avec l'équipe de Studio 33. Le résultat sera-t-il cette fois à la hauteur ? »

Autant se mettre tout de suite dans le bain, les jeux de Formule 1 se suivent et se ressemblent, à une ou deux exceptions près. Psygnosis, qui a quand même été le précurseur dans la catégorie (est-il besoin de le rappeler avec Formula One en 1996), voit aujourd'hui son terrain de prédilection se faire envahir par de nombreux éditeurs. Le gâteau est gros, très gros, tout le monde en veut une part et certains sont plus gourmands que d'autres. Un gâteau qui commence sérieusement à rassir et prendre des allures « d'étouffe chrétiens » ! J'en connais qui calent depuis longtemps devant cette profusion de titres et risquent d'être rapidement dégoûtés. Alors avant de vous mettre les deux doigts au fond de la bouche, faisons un petit tour d'horizon avec ce Formula One nouveau. Personnellement, je préfère le Beaujolais Nouveau, origine lyonnaise oblige. D'ailleurs la prochaine cuvée s'annonce excellente, comme chaque année du reste (!!!). Mais attention, tout abus est dangereux. Une bien belle prévention que l'on aimerait voir plus souvent et qu'il serait bon de méditer, messieurs les éditeurs !

La pluie ressemble davantage à de la grêle qu'à une belle averse.

Même dans l'herbe les pneus laissent des traces de gomme, c'est tout nouveau !

FICHE TECHNIQUE

GENRE	COURSE DE F1
EDITEUR	SCEE
DEVELOPPEUR	PSYGNOSIS/STUDIO 33 (G-B)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	IL FAUT ETRE INDULGENT ET NE PAS SAVOIR QU'IL Y A MIEUX.

CA S'EN VA ET ÇA REVIENT

Eh oui, année après année, Psygnosis nous ressort un Formula One avec un lifting ou une liposuccion plus ou moins réussis. Comme on pouvait s'en douter, Formula One 2000 permet avant même la fin de la saison d'anticiper sur le futur. A deux grands prix de la fin du championnat et de la couronne mondiale pour mister M. (Mika ou Mickaël, c'est comme on veut, les paris sont ouverts), les plus impatients peuvent d'ores et déjà envoyer leur héros casqué sur la plus haute ligne du classement. Rien n'empêche de faire gagner Gaston Mazzacane au volant de sa superbe Minardi, euh... si, peut-être la déontologie ! Enfin, les 11 écuries, les 22 pilotes et les 17 circuits (dont celui d'Indianapolis, vous devez commencer à le savoir depuis le temps qu'on l'écrit !) ont bien entendu été intégrés dans ce nouvel opus pour satisfaire tout le monde, et surtout donner une impression de réalisme. Mais ne vous y trompez pas, Formula One est un titre dans lequel l'arcade représente 99 % du jeu. Fans de simulation, il faut malheureusement continuer votre route et vous diriger vers le F1 WGP de Lankhor. Je sais, on se répète, mais que voulez-vous ! Tant que les éditeurs réitéreront leurs erreurs ou leur désir de bouder la simu, nous serons dans l'obligation, par conscience professionnelle, de vous indiquer le titre qui correspond le mieux à vos attentes !

COTÉ TECHNIQUE

Le jeu est divisé en 3 modes : Arcade, Grand Prix et 2 Joueurs. En Arcade, les circuits sont regroupés par région et le choix du pilote et de l'écurie est imposé. La première localisation rassemble le circuit d'Indianapolis, d'Interlagos et de

Dans l'épingle du Grand Hôtel, on peut passer à plus de 100km/h, ça aussi c'est nouveau !

Le public semble apprécier les travers et les flashs des appareils-photos fusent de toutes parts.

Montréal. Vous partirez au volant de la BAR-Honda de J. Villeneuve pour remporter ces 3 courses en passant par des check points avant la fin du temps imparti. Après plusieurs victoires, de nouveaux circuits ainsi que de nouvelles écuries seront disponibles. Un mode pas très passionnant même si quelques bonus sont à découvrir (galerie de photos, véhicules...). Le mode Grand Prix aurait dû se montrer plus convaincant, mais à l'instar de l'Arcade, le système de pilotage est identique. Et ce ne sont pas les défauts qui manquent. Attention la liste est assez longue ! Une fois de plus, les passages dans l'herbe ou le gravier se font sans tête-à-queue, même si la vitesse diminue sensiblement. Une ligne droite à plus de 300km/h avec une roue en moins n'est toujours pas gênant ! Bon, jusque-là passons, on est habitué. Mais c'était sans compter sur d'innombrables bugs d'affichage et des accidents d'un réalisme douteux, notamment dans les bruitages. Puisque l'on est dans la famille auditive, je voudrais le père Laffite et l'oncle Van Vleit pour les commentaires. Arg, je le savais que je n'aurais pas dû les demander. Des analyses toujours aussi consternantes avec 5 secondes de décalage. Je cite Laffite : « Oh attendez », « Une minute », « Mais c'est..., il est..., tapé la barrière de sécurité ». C'est toujours la même rengaine, à quoi bon mettre des commentaires s'ils ne servent à rien ! N'oubliez pas qu'ils peuvent et qu'ils doivent être supprimés dans les options. Voilà un mode « qui l'est bien » ! J'arrête là le massacre et fort heureusement ils nous ont épargné les liaisons radio. J'ose à peine aborder la modélisation des voitures et les textures tout juste correctes, la vue cockpit aux ras des pâquerettes sans que volant et roues ne tournent dans les virages, une interface futuriste avec affichage digital (pratique pour ceux qui aiment jouer en manuel et changer de rapport lorsque l'aiguille est à la limite du rouge), et enfin une conduite semblable quelles que soient les conditions météo. Bref, pas grand-chose à retenir pour l'instant.

Dans les virages les roues et le volant ne tournent pas.

LE 1 % RESTANT

Malgré toutes ces remontrances, quelques points positifs sont à relever dans Formula One 2000. L'animation est fluide avec peu de clipping et une I.A. très correcte. Mais la plus belle performance est à mettre au profit du mode 2 Joueurs qui se disputent, eh oui on l'attendait depuis des lustres, avec la grille au grand complet. Même si l'animation et les textures en souffrent légèrement, le plaisir est au rendez-vous à 2 en écran splitté. Enfin une dernière petite innovation lors des phases de chargement avec plus de 200 questions de quiz de 1960 à nos jours. Mais il faut rester lucide et reconnaître que tout ça n'est qu'une bien maigre consolation pour les fans de plus en plus nombreux et pour les détenteurs des volets précédents. Pas de quoi se relever la nuit, mais il faut aussi reconnaître qu'il est aujourd'hui difficile d'innover dans le domaine de la F1 sur PlayStation.

CHRONOLOGIE DE DÉVELOPPEURS

■ *Les deux premiers volets de la série des Formula One (96/97), de loin les meilleurs, ont été développés par Bizarre Creations (G-B). Sans nouvelles d'eux depuis bien longtemps, il est à se demander si l'équipe est toujours de ce monde. Le troisième volet, le plus catastrophique de la série, fut l'œuvre de Visual Sciences (Ecosse). Rapidement évincé par Psygnosis après leur performance, Electronic Arts reprend les rênes et utilise leurs « talents » pour les besoins de F1 2000 et de F1 Championship Saison 2000. Quant à Formula One 99 et 2000, ils furent développés par les Anglais de Studio 33, déjà à l'origine de Destruction Derby Raw et de Newman Haas Racing. Seront-ils les premiers à développer le titre 3 saisons de suite ?* ■

Le mode 2 Joueurs avec la grille complète est un petit plus, si de « plus » on peut parler !

UNE FOIS DE PLUS LA LICENCE NE FAIT PAS TOUT

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les débutants et ceux qui aiment jouer à deux en écran splitté.

FORMULA ONE 2000 - 349 F — Memory card — Dual Shock

DESIGN — 5 — La modélisation des voitures est tout juste correcte, les textures assez fines.

MUSIQUE ET SON — 2 — Une véritable catastrophe pour les bruits d'accidents et les commentaires.

DURÉE DE VIE — 6 — Au bon vouloir de chaque joueur. Le mode 2 Joueurs relève le niveau.

ORIGINALITÉ — 4 — Un titre de plus dans cet univers de la F1 qui ne se démarque que très peu.

JOUABILITÉ — 6 — La prise en mains est rapide, mais c'est de l'arcade une fois encore.

TECHNIQUE — 5 — L'ensemble est fluide avec peu de clipping, mais de nombreux bugs d'affichage.

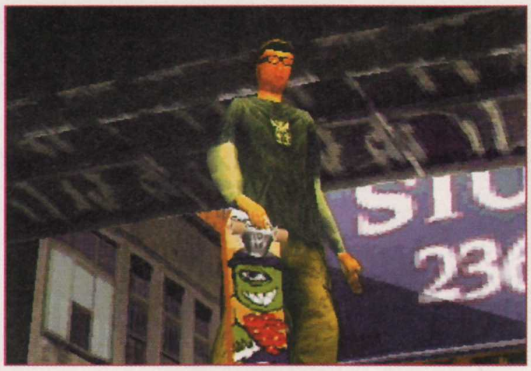
LE COMPARATIF : MOINS BON QUE F1 WGP, MEILLEUR QUE FORMULA ONE 98.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Malgré la bonne tentative de mettre le mode 2 Joueurs avec la grille complète, Formula One 2000 aura fort à faire devant la quantité de titres disponibles actuellement, et de meilleures factures.

Par Julien Hubert

GRIND SESSION

Sony ne pouvait rester de marbre face au succès planétaire du jeu de skate d'Activision... L'éditeur propose ainsi sa propre vision du genre, avec un Grind Session qui a l'audace de sortir en même temps que Tony Hawk 2 !



La « vue skateur » représente l'innovation la plus marquante du jeu. Une super-idée !

Autant dire qu'il faut avoir sacrément confiance en soi, pour tenter de remplacer Tony Hawk dans le cœur des fans... Grind Session mérite-t-il que vous boudiez le deuxième épisode du jeu culte d'Activision ? Désolé de briser tout de suite le suspens, mais la réponse est non ! Pourtant, ce p'tit jeu développé par Shaba Games (à qui l'on doit déjà Pandemonium 1 et 2) reste vraiment sympa à jouer et offre même deux petites innovations très intéressantes.

UN CLONE SYMPA...

Premier constat, après seulement quelques minutes de jeu : ce jeu est une pure copie de la formule Tony Hawk ! Les développeurs vous diront qu'il n'en est rien, que le jeu était en développement avant la sortie de Tony Hawk, etc., mais non, trop difficile d'y croire... On commence avec la maniabilité, strictement identique. Chaque commande est attribuée au même bouton que dans Tony Hawk : croix pour sauter, carré pour les kickflips, triangle pour les grinds et rond pour les grabs aériens... Le système de caméra est le même également, tout comme l'évolution dans le mode Championnat, avec le principe des challenges (points, défis spéciaux comme casser toutes les barrières, etc.). Bref, ça saute aux yeux tout de suite et ça scandalise un peu, aussi... On finit tout de même par se lancer, bien sûr, et l'on prend finalement beaucoup de plaisir à progresser. La maniabilité restant bien calquée, donc bonne, l'ambiance graphique réussie, les musiques variées et excellentes, la présentation générale bien foutue... Ça se laisse jouer tranquillement, en définitive ! D'autant que, pour satisfaire les connaisseurs, Sony s'est payé les licences d'une demie douzaine de skateurs pros : Ed Templeton, John Cardiel, Cara-Beth Burnside, Pigpen, Willy Santos et Daewon Song. Vous aurez également le loisir

Le niveau de Burnside était déjà présent dans le premier Tony Hawk.

EDITEUR : SCEE - DÉJÀ DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SKATEBOARD
EDITEUR	SCEE
DEVELOPPEUR	SHABA GAMES (U.S.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES HABITUÉS AURONT DÉJÀ BIEN AVANCÉ DANS LE MODE TOURNOI.

La jauge de grind représente un plus vraiment bienvenu.

L'indicateur de survoltage, à droite de l'écran, se remplit lorsque vous enchaînez bien les tricks. Plus cette jauge est remplie et plus votre réussite est grande.

de rider dans des parks existants comme Burnside (déjà disponible dans le premier Tony Hawk, tiens), le PlayStation Park de Londres, etc. Ajoutez une B.O. dans le ton (particulièrement réussie) et les inévitables marques sponsor (Vans, Powell, etc.) pour obtenir au final toutes les broutilles qui font qu'un jeu de skate est complet !

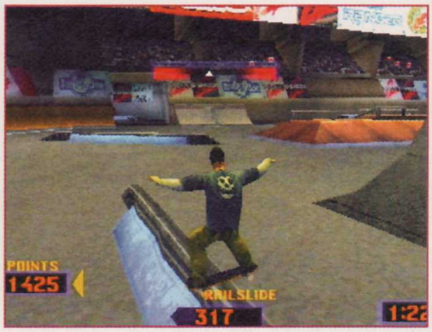
... MAIS PAS À LA HAUTEUR DE MAITRE FAUCON !

Eh oui, de toute façon la comparaison est inévitable, alors c'est parti... Techniquement, Grind Session est d'une qualité bien inférieure à celle de Tony Hawk 2 : les textures sont moins fines, la modélisation moins précise et les animations beaucoup moins travaillées. De plus, l'absence de l'ombre du rideur (présente et très bien faite dans TH2) donne une impression de détachement entre le personnage et le décor, comme s'il flottait dessus. Côté modes de jeu sinon, Grind Session propose le minimum requis. En mode Solo : entraînement (pour apprendre les différents tricks), tournoi (l'équivalent du mode Carrière, en moins vaste), skate libre (sans limite de temps) et endurance (tricks

Les challenges sont du même genre que ceux de Tony Hawk... En beaucoup moins nombreux.

imposés durant des sessions de 1,30 mn). Pas d'augmentation de statistiques, d'achat de matériel et encore moins d'éditeur de skate-parks... Simplement 8 niveaux avec à chaque fois bien peu de challenges, bof. L'option de personnalisation de skateur, quant à elle, est là juste pour le principe, puisqu'elle ne vous propose même pas de choisir son physique ! Notez également que le jeu à deux sur le même écran, en « splitté », n'est pas disponible dans le mode Multi-joueurs (détaillé dans l'encart) ! Pour finir sur une note positive, parlons enfin des deux seules véritables innovations du jeu, qu'on ne trouve pas dans Tony Hawk et qui ajoutent bien quelque chose... Tout d'abord, les grinds sont moins fantaisistes et laissent place à une jauge d'équilibre, qui devient de plus en plus difficile à contrôler, quand votre vitesse se réduit. On est donc loin du côté surréaliste de Tony Hawk. Notez d'ailleurs à ce sujet que les pertes d'équilibre et les chutes sont plus fréquentes, ce qui n'est pas un Mal finalement. Deuxième idée de génie : la « vue libre »... Le bouton L2 vous permet en effet de vous arrêter, à tout moment, pour regarder tout autour de vous, vers le bas ou le haut. L'apparition de lignes techniques colorées vous indique alors les meilleures transitions à effectuer, pour plus de points. Très pratique et bien pensé. Voilà, mais ça ne suffit bien évidemment pas à booster l'intérêt du jeu, qui se voit déjà dépassé, dès sa sortie. Grind Session s'en serait bien mieux sorti, s'il était tranquillement sorti il y a quelques mois...

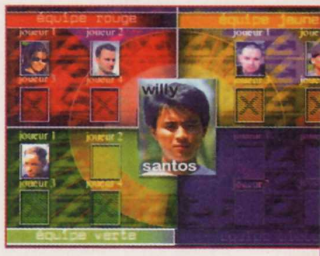
Le park de Londres est le plus tagué de tous...



IMPOSSIBLE DE JOUER À DEUX ?!

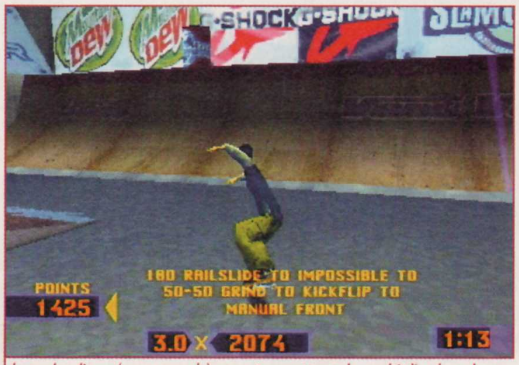
■ *Aussi incroyable que cela puisse paraître, Grind Session ne propose pas de jeu à deux en écran splitté ! Au lieu de ça, il se vante de proposer à 16 joueurs de s'affronter à tour de rôle, dans trois disciplines différentes...*

La « Compétition » (jouable en duel ou en équipe) peut se diviser de 1 à 10 manches. A la fin du tournoi, le joueur ou l'équipe ayant accumulé le plus de points a gagné. Le « Défi Technique » fonctionne de la même manière, mais le run entier est remplacé par un trick unique. Enfin l'épreuve « Skate », proposée en duel uniquement, est en fait une version skate du pendu. Si vous ne réussissez pas à reproduire le trick de votre adversaire, vous récupérerez à chaque fois une lettre de plus, jusqu'à former le mot « LOSER ». ■



Non, vous ne rêvez pas, des « Bonus de Vandale » vous récompensent, lorsque vous cassez le matériel urbain !

UN JEU DE SKATE SYMPA QUI N'ARRIVE PAS AU BON MOMENT...



Les wheelings (ou manuals) vous permettent de multiplier la valeur de vos tricks, mais pas de les lier entre eux comme dans Tony Hawk 2...

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les inconditionnels de Tony Hawk, qui seraient en manque après avoir épuisé les 2 volets.

GRIND SESSION - 299 F Memory card · Dual Shock

DESIGN — 6 — Des parks pas toujours géniaux, une ambiance graphique fidèle à la discipline.

MUSIQUE ET SON — 7 — Les choix musicaux sont excellents mais les bruitages moyens.

DURÉE DE VIE — 6 — Le championnat n'est pas très long et le challenge moyennement relevé.

ORIGINALITÉ — 5 — Une pure et simple copie de Tony Hawk, avec deux petites innovations.

JOUABILITÉ — 7 — Identique à celle de Tony Hawk, en un peu moins tolérante.

TECHNIQUE — 6 — Un moteur qui tourne rond, mais des animations et graphismes « en retard ».

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE TONY HAWK'S PRO SKATER 2.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

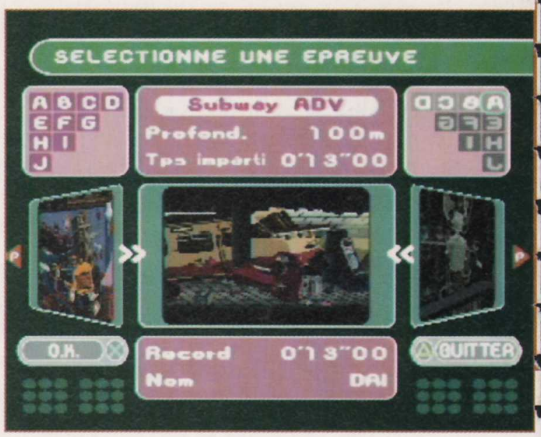
6 Grind Session ne tient pas la comparaison face à Tony Hawk 2, c'est une évidence. Les deux jeux sortant ce mois-ci, le choix sera très vite fait... Dommage pour lui, car il proposait quelques nouveautés bienvenues et une ambiance sympathique. Il arrive trop tard, en somme.

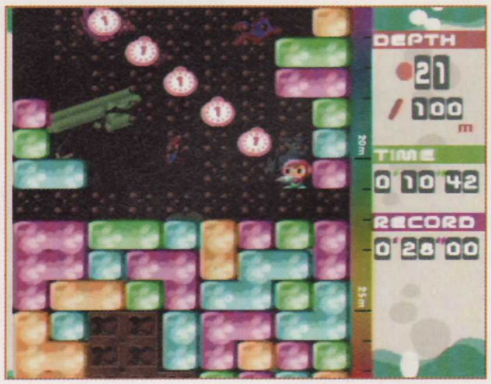
Par Xavier Brun

MR DRILLER

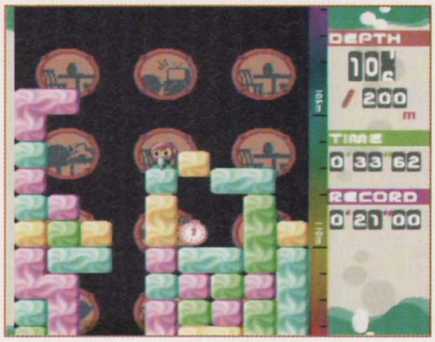
EDITEUR : SONY C.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

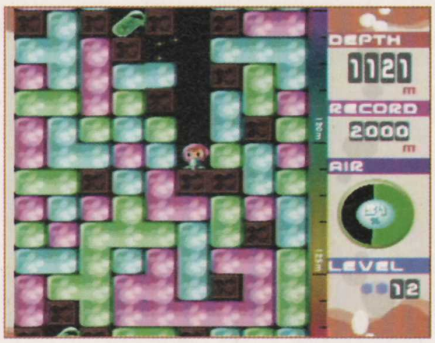
Après sa série des Point Blank et Rescue Shot, Namco récidive dans le genre décalé et inhabituel. Si pour les cadeaux on a l'habitude de dire « c'est l'intention qui compte », cette expression ne convient pas forcément à l'univers des jeux vidéo.

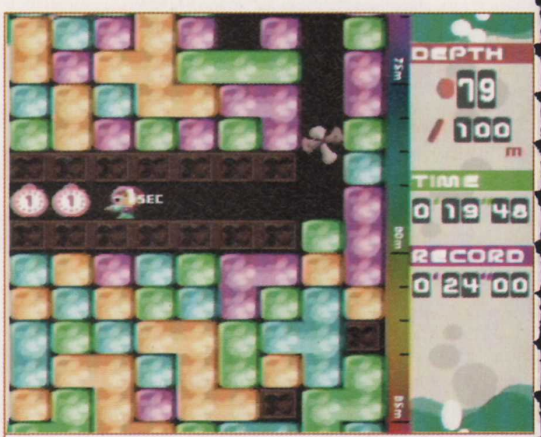




Comme toujours, les jeux atypiques sont sujets à pas mal de polémiques. On aime ou on n'aime pas, on trouve ça génial ou complètement absurde. Bref, les avis sont souvent partagés. C'est un peu comme le concombre et le melon, je pourrais en manger au p'tit dej' alors que ma mère déteste. Que voulez-vous, c'est la vie et il en faut pour tout le monde. Pour une fois à la rédaction, nous sommes presque tous tombés d'accord sur le produit, mais un dissident s'est glissé parmi nous. Kendy, pour ne pas le citer, adepte et grand testeur des jeux bizarres, a trouvé ça génial. N'ayant pas fait totalement l'unanimité, il fallait donc se pencher sur ce fameux Monsieur Driller et se creuser les méninges pour en dégager la substantifique moelle, si moelle il y a ! Mr Driller a au moins le mérite de se faire remarquer et de ne pas laisser insensible. Pendant la durée du test, une quinzaine de personnes s'est arrêtée devant l'écran et avait toute une remarque judicieuse à faire : « Qu'est ce que c'est que ce truc ? », « Qu'est-ce qu'il est beau ton jeu ! », « C'est quoi le but ? », « Il faut creuser, c'est tout ! C'est complètement c... ». Mais la palme de la meilleure réflexion revient à Jean Santoni. Sans doute atteint d'une crise de pessimisme aigu en voyant ce cher monsieur foreur se démener comme un beau diable, Jean lança : « C'est ultra-glauque, on a l'impression de creuser sa tombe ! » Sans perdre espoir et soutenu par Angel Davila, je persistais dans le forage et continuais ma descente dans les entrailles du jeu.







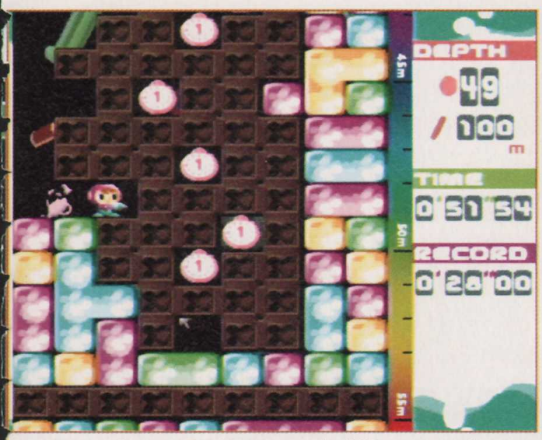
Les bonus de temps doivent être récupérés au péril de sa « life ».

DES BLOCS, QUE DES BLOCS

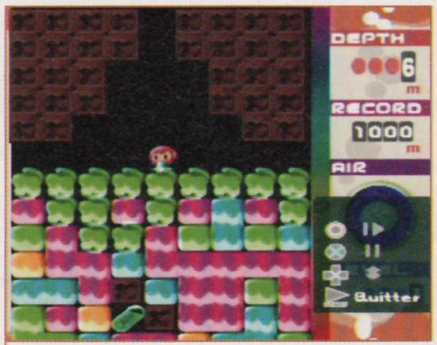
Commençons donc par le commencement, à savoir le but du jeu. Mr Driller est un petit bonhomme équipé d'un marteau piqueur et doit descendre le plus profond possible. Dans le mode Arcade, deux profondeurs doivent être atteintes. Tout d'abord 500 mètres, puis pour les plus expérimentés, une profondeur de 1000 mètres. A l'inverse de Tetris dans lequel il faut assembler les formes, l'ensemble de l'écran est encombré par des blocs qu'il faut percer pour se frayer un

FICHE TECHNIQUE

GENRE	PUZZLE
EDITEUR	NAMCO
DEVELOPPEUR	NAMCO (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	AVEC 199 F, ON PEUT EN ACHETER DES CHOSES !



chemin. Ces blocs sont de différentes couleurs et de formes diverses. Chaque fois que 4 blocs ou plus d'une même couleur rentrent en contact, l'assemblage se détruit automatiquement. Mr Driller doit cependant prendre ses précautions lorsqu'il perce dans la masse. Des blocs marrons marqués d'une croix font barrage pour la récupération des capsules d'oxygène. Pour les blocs de couleurs, une simple pression sur la touche croix suffit à les détruire, alors que 3 ou 4 impacts sont nécessaires à l'élimination de ces blocs plus résistants. Dans la mesure du possible, il faut éviter de les percer puisqu'ils retirent 20 % d'oxygène ou 5 secondes lors des épreuves chronométrées. Eh oui, comme dans toutes bonnes vieilles mines qui se respectent, l'air vient à manquer ! La jauge d'oxygène diminue rapidement. Si l'on ne prend pas ces capsules, la tête de Mr Driller commence à bleuir puis c'est la mort assurée dans d'atroces souffrances… enfin j'imagine, c'est lui qui décède pas moi ! Mais le petit gars n'a pas beaucoup de liberté de mouvement et doit donc se dépêcher. Il peut creuser dans les quatre directions, mais ne peut pas sauter, seulement remonter sur le bloc supérieur. Vous l'aurez compris, la jouabilité est basique et la progression se fait avec une direction et le martèlement d'une seule touche de la manette.



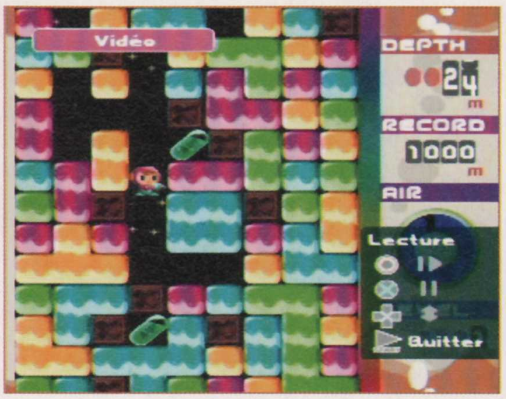
Il y a même des ralentis, on se demande vraiment pourquoi !

IL VA FALLOIR FAIRE VITE

En plus de l' Arcade, il y a le mode Survival (creuser le plus profond possible) et le mode Contre la Montre. Ce dernier est de loin le plus intéressant avec 10 tableaux consécutifs à débloquer au fur et mesure. Ces épreuves sont chronométrées. Par exemple, creuser 100 m en moins de 25 secondes, puis les challenges se corsent un peu avec une profondeur de 200 ou 300 m à faire en moins de 21 secondes. Pour atteindre le fond dans le temps imparti, des bonus de temps doivent impérativement être récupérés. Une fois les 10 épreuves remportées, ces tableaux devront être recommencés mais avec encore moins de temps. Le gros problème de Mr Driller c'est qu'il faut tellement faire vite qu'il est quasi impossible d'élaborer une stratégie. Pour un puzzle, c'est quand même un comble. A quelques mètres de profondeur, une avalanche de blocs dégringole et c'est un peu « au petit bonheur la chance ». Il y a donc 2 solutions mais un seul résultat : tenter de percer tous les blocs et c'est l'air qui vient à manquer ou faire ficelle et on finit écrasé. Evidemment c'est très répétitif et un nombre incalculable de « Réessayer » apparaîtront pour passer certains tableaux qui se ressemblent tous. Il n'y a que le dessin de fond d'écran et la texture des blocs (crèmes glacées, meringue…) qui change. Avec l'ensemble du jeu en 2D, je verse une larme nostalgique pour les bons jeux d'antan et plusieurs puisque à l'heure de la PlayStation 2, certains développeurs (même de renom) reculent de 2 pas chaque fois qu'ils en font un !

LA RECHERCHE DE L'ORIGINALITÉ

■ *D'après la définition du dictionnaire, « Original signifie ce qui paraît ne dériver de rien d'antérieur, ne ressemble à rien d'autre, est unique ». Avec la multitude de jeux identiques (sauf dans le titre) qui arrivent sur le marché, ces suites qui n'apportent aucune amélioration ou innovation, certains développeurs cherchent à se démarquer et faire dans l'original (nous leur consacrons d'ailleurs un Portrait complet dans ce numéro). Nous ne pouvons que nous en réjouir en espérant de nouvelles formes de jeux. Malheureusement, originalité n'est pas synonyme d'intérêt. Aujourd'hui rares sont ceux qui ont trouvé la formule secrète qui associe ces 2 éléments, en plus ils la gardent jalousement.* ■



BEAUCOUP DE PATIENCE POUR TOUCHER LE FOND !

En perçant cette caisse, 20% d'oxygène vont se volatiliser dans l'atmosphère.

MR DRILLER - 199 F Memory card Dual Shock

DESIGN — **2** Aucune recherche, seuls les dessins de fonds d'écran diffèrent.

MUSIQUE ET SON — **4** Le bruit d'une foreuse n'a rien d'excitant. La musique est agaçante.

DURÉE DE VIE — **6** Illimitée comme tout Tetris-like. 4 niveaux de difficultés pour les accrocs du genre.

ORIGINALITÉ — **5** Le premier du genre, mais l'intérêt est bien caché dans le fond.

JOUABILITÉ — **5** Si vous n'avez qu'un doigt à chaque main, ça suffit largement !

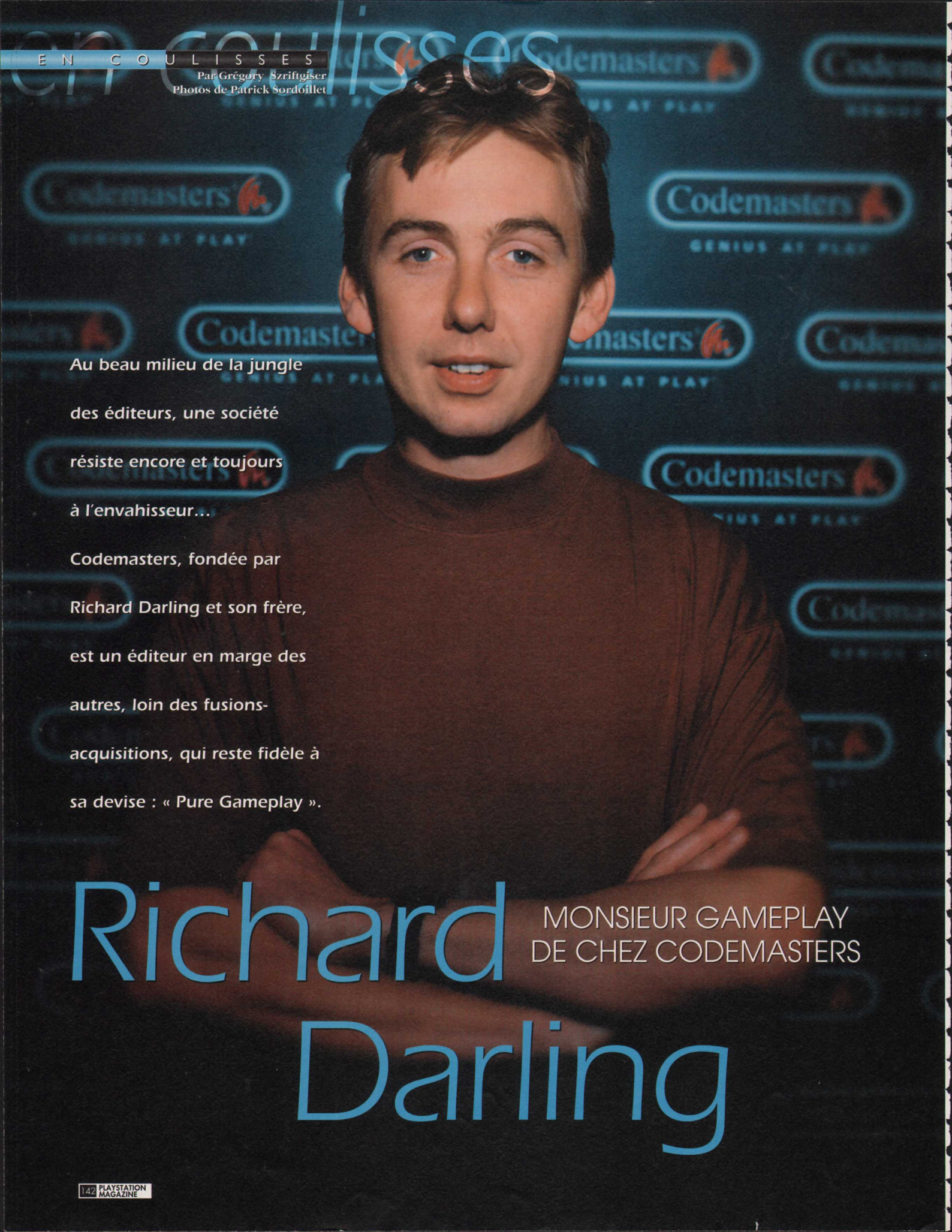
TECHNIQUE — **3** De la 2D préhistorique, rien de plus, snif !

LE COMPARATIF : MOINS BON DE L'ENSEMBLE DES JEUX DE RÉFLEXIONS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui affectionnent les challenges de vitesse et ceux qui n'aiment pas réfléchir.

4 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Creuser le plus vite possible sans se faire écraser par des blocs ou être asphyxié, voilà le nouveau stimulateur de neurones de Namco. A méditer, mais pas trop longtemps, vous risqueriez d'en perdre !

Par Grégory Szriftgiser
Photos de Patrick Sordoillet



Au beau milieu de la jungle des éditeurs, une société résiste encore et toujours à l'envahisseur... Codemasters, fondée par Richard Darling et son frère, est un éditeur en marge des autres, loin des fusions-acquisitions, qui reste fidèle à sa devise : « Pure Gameplay ».

Richard Darling

MONSIEUR GAMEPLAY DE CHEZ CODEMASTERS

« La PlayStation 2 et ses multiples capacités changeront certainement profondément notre manière de jouer et nos habitudes de joueurs. »

Darling, c'est avant tout le nom d'une famille. Plus exactement, le nom des deux frères qui ont créé Codemasters. Richard et David fondent, en effet, la société en 1986, et sont depuis les PDG, tandis que Jim Darling, le papa, assume le rôle de gérant. C'est dans une ancienne ferme en Grande-Bretagne que l'aventure commence, sur des consoles comme la NES et des micro-ordinateurs comme le Commodore 64. Déjà, Codemasters s'illustre dans ces deux domaines-clés : les jeux multi-joueurs, avec MicroMachines, et le sport, avec des titres marquants comme Pete Sempras Tennis sur Megadrive (la console 16 bits de Sega, en 1994). Comme c'est le cas pour de nombreuses personnalités de l'industrie du jeu vidéo, les frères Darling étaient, à l'époque, programmeurs. Mais leur talent était de savoir ce que les joueurs attendaient d'un jeu. Ils développent et publient leur premier titre en 1987 : Grand Prix, sur Commodore 64 (une antiquité, ancêtre de l'Amiga, que certains d'entre vous doivent peut-être encore avoir au fond d'un placard !). Codemasters n'a cessé de grandir depuis sa création et s'est illustré jusqu'à aujourd'hui avec plus de cinquante titres atteignant la première place des ventes dans différents pays d'Europe. Au jour d'aujourd'hui, Codemasters a vendu plus de dix millions de jeux, affichant une santé financière excellente depuis sa création onze ans auparavant. La politique de développement de la maison y est évidemment pour quelque chose et se résume à merveille par leur propre slogan : « Pure Gameplay ». Faisant preuve d'innovation, Codemasters s'est même illustré en réalisant ses propres cartouches de jeu Megadrive, incluant un quadrupleur de manettes directement sur la cartouche, pour une somme modique ! Une idée qui leur aura valu un succès incontestable, et la reconnaissance de la communauté des joueurs de l'époque, ravie de découvrir des titres comme Pete Sempras Tennis ou MicroMachines à plusieurs, sans avoir de frais supplémentaires. Les cartouches sortaient comme des petits pains de la chaîne de fabrication, située dans un des recoins de la ferme familiale, à quelques mètres à peine des bureaux ! Nous sommes alors en 1993, et grâce à de telles initiatives, la firme bénéficie aujourd'hui d'une image très positive au sein de l'industrie et de la presse mondiale. Edge, magazine anglais de référence, les consacre d'ailleurs « Editeur de l'année » en 1998. Probablement l'un des éditeurs les plus aventureux qu'on ait jamais connu, Codemasters nous a, bien entendu, apporté des titres comme MicroMachines V3, Colin McRae Rally 1 et 2 (qui ont atteint la première place des ventes dans plus de 26 pays à l'échelle mondiale) ou encore la série des TOCA, mais aussi des productions plus exotiques, comme Music, seul titre permettant de réaliser des mélodies sur PlayStation ! Même sans aller dans de tels extrêmes, c'est la seule firme à prendre des risques réguliers dans le domaine du sport, avec des jeux comme Jonah Lomu Rugby (très bon titre au demeurant) ou encore Brian Lara Cricket (que nous n'aurons jamais en France, tant le cricket est un sport marginal chez nous).

La fameuse cartouche conçue et fabriquée par la firme.

Colin McRae Rally, où l'un des coups de maître de Codemasters dans le genre de la course sur PlayStation.

MicroMachines V3.

HALL OF FAME

Codemasters a beau rester modeste, leurs succès sont impressionnants. Comme quelques chiffres sont souvent plus parlants qu'un long discours...

TOCA : 1 450 000 pièces dans le monde, dont 60 000 en France.
TOCA 2 : 900 000 pièces dans le monde, dont 150 000 en France.
MicroMachines V3 : plus d'un million dans le monde, dont 44 000 en France.
Colin McRae : 1 900 000 dans le monde, dont 377 000 en France.
Colin McRae 2 : 700 000 dans le monde, dont 170 000 en France.

(nombre de pièces vendues, chiffres source Codemasters France, 2000)

RESTONS CALMES !

Contrairement aux autres grands acteurs du monde de l'édition de jeux vidéo, Codemasters est toujours parti du principe qu'il fallait contrôler calmement sa croissance. N'ayant ainsi jamais fait preuve d'une boulimie de rachats divers, la « petite » société s'est étendue tranquillement dans d'autres pays d'Europe, en France, en Allemagne et en Espagne. Aujourd'hui, elle s'implante aux Etats-Unis, suivant le même modèle, qu'on pourrait presque qualifier de modeste, en établissant un studio de développement en Californie. Et surtout, c'est à partir de ses propres bénéfices que la compagnie s'est étendue : un « protectionnisme » qui lui a permis tout de même de réunir plus de 800 personnes travaillant pour la marque, dont plus de 50 % sont dédiés seulement au développement. Aujourd'hui, même s'il ne développe plus, bien entendu, Richard Darling suit chacune des productions de Codemasters avec toujours les mêmes idées en tête : satisfaire la demande des joueurs et fournir avant tout des modèles de gameplay qui fonctionnent. Chaque projet lancé fait d'abord l'objet d'un micro-développement, permettant d'obtenir un squelette pour tester le gameplay avant de lancer le projet réel. Codemasters, en tant qu'éditeur, travaille aujourd'hui avec des studios extérieurs, bien entendu, notamment pour ce qui est du jeu en ligne. Faisant confiance à des studios expérimentés dans ce domaine, Codemasters acquiert son de ce nouveau marché sans précipitation. L'éditeur continue ainsi son bonhomme de chemin dans la bonne humeur, succès après succès, et signe avec des grands noms du sport, comme Mike Tyson récemment, pour proposer des jeux dans des domaines encore peu explorés, tout en conservant son savoir-faire dans les autres. Après avoir développé sur toutes sortes de machines, Commodore 64, NES, Megadrive, Game Boy, N64 et, bien entendu, PlayStation, il ne fait aucun doute que Codemasters poursuivra dans cette voie, et nous apportera encore beaucoup de plaisir sur PlayStation 2. Evidemment, pour le moment, difficile de savoir quand ou à travers quels titres, mais mon petit doigt me dit que Colin McRae Rally, TOCA et MicroMachines ont de bonnes chances de faire leur come-back dans les années qui viennent !

L'INTERVIEW

« Insaisissable ». Parmi la longue liste des adjectifs qui peuvent définir Richard Darling, on ne trouve certainement pas « accessible ». Par contre, parmi les adjectifs qui définissent bien la rédaction de PlayStation Mag., on trouve « entêtée » et « déterminée ». Nous avons donc traqué le dynamique Richard (autre adjectif qualifiant l'homme) jusqu'au fin fond de l'Angleterre, près de Birmingham, où se trouve le siège de Codemasters. Malgré un emploi du temps surchargé, le sympathique (encore un autre) Richard a bien voulu nous recevoir. Le temps pour nous d'apprendre à connaître une société qui, depuis de longues années déjà, même avant la PlayStation, a toujours préféré la qualité à la quantité. Car la démarche de Codemasters se situe aux antipodes de celle de nombre d'éditeurs. En ne proposant qu'un ou deux titres par an pendant longtemps, Codemasters est tout de même parvenu à se hisser parmi les sociétés les plus rentables de cette petite industrie. Quelles sont les clés du succès ? Richard Darling ne nous aura pas dévoilé sa recette mais nous aura tout de même permis de comprendre une philosophie toute britannique et de voir ce qui se cache derrière M. MicroMachines auquel nous devons de nombreux fous rires.

PlayStation Magazine : Quels sont les éléments-clés qui contribuent au succès d'un éditeur tel que Codemasters, de nos jours ?

Richard Darling : Il faut se concentrer sur la conception et le développement de titres dont les joueurs sont vraiment friands. Nous ne cherchons pas à faire de bons jeux, car il y en a déjà énormément sur le marché. Non, pour qu'un titre soit vraiment intéressant, aux yeux des joueurs, il faut qu'il soit meilleur que tous ceux que l'on connaît déjà dans au moins un domaine en particulier. Il ne faut pas de bons jeux mais des titres exceptionnels. Le secret est là. Conserver cette attitude est un état d'esprit au sein de notre compagnie. Cela fait partie de notre stratégie. C'est un peu la griffe Codemasters.

Pensez-vous qu'il soit plus difficile de nos jours de se concentrer sur la jouabilité et le plaisir de jeu que procure un titre, vu l'énorme quantité de moyens qu'il faut désormais mettre en œuvre pour développer par exemple sur PlayStation 2 ?

Je ne pense pas que cela change fondamentalement quelque chose. Nous sommes une compagnie qui conçoit des jeux, avant toute chose. Ensuite, nous réunissons les moyens nécessaires à leur développement. Si ces ressources doivent être plus importantes à cause de la machine pour laquelle ils sont conçus et bien… il en sera ainsi ! Cela ne nous inquiète pas du tout. C'est un peu l'évolution logique de ce marché.

Ces dernières années, Codemasters a trouvé le succès en développant principalement des simulations de sport. Pensez-vous continuer dans cette voie ?

Nous pensons certainement développer encore des simulations de sport, et de course, à l'avenir. Nous avons un certain savoir-faire dans le domaine qu'il serait dommage de ne pas exploiter. Mais nous ne nous limitons pas à cela. Durant ces 14 dernières années, nous avons créé bien des genres de jeux différents (voir page précédente).

Autre chose que le sport en perspective ?

Nous avons quelques titres en développement qui devraient surprendre lors de leur sortie ; ils sont très différents des jeux que nous avons l'habitude de proposer aux joueurs depuis quelque temps. Je pense que nous avons ici des gens qui possèdent assez d'expérience pour pouvoir s'occuper de toutes sortes de jeux, quel que soit leur genre. Avec des titres comme Colin McRae, MicroManiacs et Mike Tyson Boxing (ndlr : à paraître en fin d'année sur PlayStation), nous avons acquis une grande maîtrise technique. L'important est de continuer à conserver la même envie de s'engager et d'innover, de faire attention au moindre détail…

Avec le développement des jeux « on-line » et la volonté de Sony de faire de la PS2 une machine ouverte sur le monde des réseaux, quelle va être l'attitude de Codemasters ?

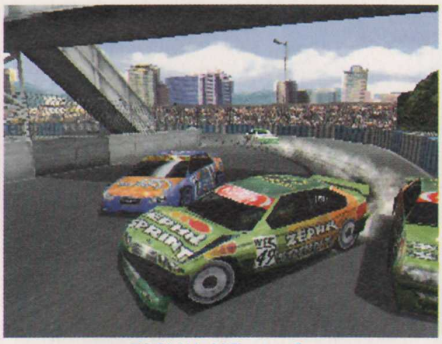
Nous avons déjà investi beaucoup dans le jeu en ligne, sur Internet. Nous avons par exemple The Realm (PC) qui propose un monde virtuel, avec des milliers de joueurs évoluant dans différents pays. Il y a aussi Insane (PC, sortie prévue en novembre 2000) avec lequel il sera très facile de jouer sur Internet, en utilisant notre portail « Codemasters Multiplayer Network ». C'est un jeu innovant, qui mélange en quelque sorte le « first person shooter » (ndlr : vue à la Quake) et le jeu de course. Nous possédons déjà ainsi une bonne expérience des techniques du on-line.

Et sur PlayStation 2 ?

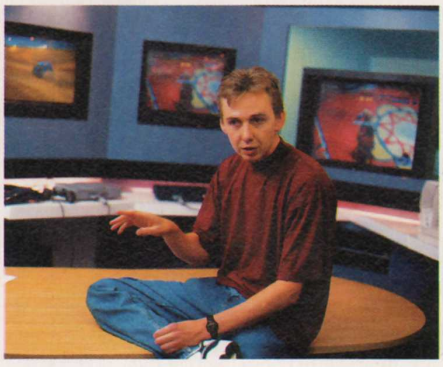
Nous avons prévu d'utiliser la technologie déployée avec ces deux titres pour nos futurs titres PS2, et ce pour les connexions rapides ou lentes. Comprenez par là qu'il pourra s'agir de connexions modem classiques ou de connexions haut débit (ADSL, câble, etc.). Je suis très excité par toutes les possibilités qui vont apparaître lorsque les PS2 du monde entier seront connectées entre elles. La PlayStation 2 et ses multiples capacités changeront certainement profondément notre manière de jouer et nos habitudes de joueur.

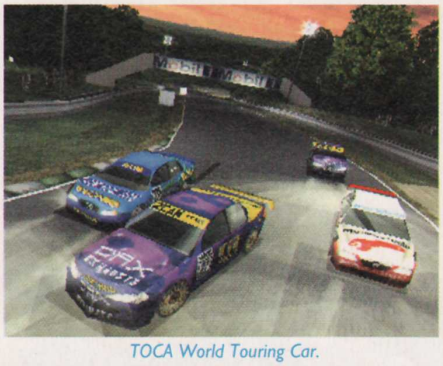
Le prix de la PS2, pour sa sortie européenne, est très élevé…

Tout dépend de votre point de vue. C'est cher lorsqu'on la compare aux autres consoles existantes. C'est cher lorsqu'on la compare à un lecteur de DVD bon marché. Mais son prix est le même que celui de la PlayStation, lors de son lancement il y a cinq ans ou presque. Si on prend en compte l'inflation, elle est même 15 % moins cher, en comparaison. La PS2 est un ordinateur incroyablement performant qui aura coûté à Sony une fortune en développement. A ce prix, je suis même sûr que Sony ne fera aucun profit avant d'avoir vendu quantité de machines. Ensuite, je pense que le prix baissera, mais il ne faut pas s'attendre à voir cela dans un avenir proche.



TOCA World Touring Car.





TOCA World Touring Car.

ENVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

2 CARTES MEMOIRES COULEURS ACHETÉES, 1 OFFERTE !!!!!!

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Internet
www.gamestation.fr

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION

LES PRIX... LES PRIX... LES PRIX...

PS ONE ? PLAYSTATION 2 ?? Réservez-là !!!!!

SPECIAL "PACK"

Formula One 98 + Ridge Racer Type 4	199,00 F
ASTERIX + ASTERIX 2	499,00 F
Metal Gear Premium Pack	495,00 F
EVO'S Space Adventure + Carte Mémoire + Cable Peritel	179,00 F

ATTENTION !!!!

Nous rachetons CASH TOUS
vos titres PLAYSTATION !!!
Contactez-nous !!

Au choix !!!
1 de ces 4 titres
99 F

Le coin des Promos...

LE PACK DE "FOU" 179 F

JEU + CARTE MEMOIRE + CABLE PERITEL AUDIO/VIDEO

GAMME PLATINUM

Faites vous plaisir pour 149 Francs !!

Cool Boarders 3	149,00 F
Gran Turismo 2	149,00 F
Final Fantasy 8	149,00 F
Crash Bandicoot 3	149,00 F
Porsche Challenge	149,00 F
Tekken 3	149,00 F
Mickey	149,00 F
Silent Hill	Tél.
1001 Pattes	149,00 F
Médievil	149,00 F

PLAYSTATION

ACE COMBAT 3	299,00 F
ACTION BASS	99,00 F
ASTERIX & OBELIX CONTRE CESAR	299,00 F
CHASE THE EXPRESS	299,00 F
DINO CRISIS	329,00 F
DREAM STORY	299,00 F
EVO'S SPACE ADVENTURE	99,00 F
FORMULA ONE 2000	349,00 F
FIGHTER MAKER	299,00 F
FIGHTING FORCE 2	295,00 F
FORMULA ONE 99	299,00 F
FRONT MISSION 3	299,00 F
G-POLICE 2	295,00 F
GALERIANS (3 CDS)	299,00 F
GRUDGE WARRIOR	99,00 F
JIMMY WHITE'S CUE BALL 2	299,00 F
KILLER LOOP	195,00 F
KNOCKOUT KINGS 2000	325,00 F
L'AMERZONE	325,00 F
KOUDELKA (4 CDS)	299,00 F
LE MONDE DES BLEUS	299,00 F
LE MONDE DES BLEUS 2	299,00 F
MARTIAN GOTHIC : UNIFICATION	99,00 F
MEDAL OF HONOR	329,00 F
METAL GEAR VR MISSIONS	169,00 F
MISSION IMPOSSIBLE	325,00 F
MOHO	299,00 F
MONSTER RANCHER	199,00 F
MOTO RACER WORLD TOUR (N°3)	299,00 F
MR DRILLER	199,00 F
MUPPET MONSTER ADVENTURE	199,00 F
NIGHTMARE CREATURES 2	299,00 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	295,00 F
PARASITE EVE 2	299,00 F
RAILROAD TYCOON 2	295,00 F
RAINBOW 6	299,00 F
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	325,00 F
ROAD RASH JAIL BREAK	299,00 F
SOUTH PARK	299,00 F
SPIDERMAN	299,00 F
STAR TREK INVASION	295,00 F
STREET SKATER 2	325,00 F
SUPERCROSS 2000	295,00 F
SYDNEY 2000	299,00 F
TENCHU 2	299,00 F
TIGER WOODS 2000	325,00 F
TOCA TOURING CAR 3	299,00 F
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	299,00 F
TOY STORY 2	325,00 F
TARZAN	299,00 F
TOCA TOURING CAR 3	299,00 F
TRICK'N SNOWBOARDING	325,00 F
TUNGUSKA	99,00 F
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	299,00 F
VAGRANT STORY	299,00 F
VAMPIRE HUNTER D	325,00 F
X-FILES	299,00 F

ACCESSOIRES

Carte Mémoire couleur Joytech	69,00 F
Carte Mémoire couleur officielle	99,00 F
Carte Mémoire PSone	99,00 F
Dual Shock PSone	199,00 F
Connecteur Multi-manettes PSone	199,00 F
Manette analogique vibrante couleur	129,00 F
Spider Gun + Pédale PSX & SAT	99,00 F
Cable Peritel + fiches RCA + adapt GUNCON PSX	59,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts	169,00 F
Action Replay CD version	149,00 F
Manette compatible Playstation	49,00 F
Porte CD Officiel	69,00 F
PANTHER V Gun	249,00 F

REGLEMENT

- ❑ Carte bleue
- N° Carte bleue
- Date d'expiration
- ❑ Mandat-lettre
- ❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
- ❑ Chèque
- Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

Site : www.gamestation.fr **GAME STATION VPC** Site : www.gamestation.fr
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX

Colissimo jeux 30 F ❑ 48 heures
Chronopost jeux 60 F ❑ 24 heures

TOTAL

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost Dom-Tom : 80,00 F . Pays de la CEE : 100 Frcs. Etranger nous consulter.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance.

Playstation mag OCT 2000

Prix modifiables sans préavis. Dans la limite du stock disponible. Prix valables uniquement pour la Vente par correspondance.

Voir conditions en magasin. Contactez-nous !!

Toutes les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

Par Julien Chièze
Photos Patrick Sordoillet

Dans un style inimitable, Tony Hawk a su dompter sa planche afin de pouvoir véritablement survoler la scène du skate mondial. Aérien, stylé, passionné, surprenant... autant d'adjectifs qui ne suffisent pas à définir le caractère de cet homme aux multiples casquettes. Pourtant que vous croisiez le skateur, l'homme d'affaire (Tony est à la tête d'une marque de streetwear), le père, ou le joueur, Mister Hawk semble toujours à l'aise et maître de la situation. A l'occasion de la sortie de Tony Hawk's Pro Skater 2, rencontre avec une légende urbaine, une vraie...

Tony Hawk, le dieu du skate, seigneur du jeu vidéo

« Le plaisir et les sensations fortes primeront toujours. »

PlayStation Magazine : Les jeux vidéo, simple passe-temps ou véritable passion ?
Tony Hawk : Je dois avouer être plutôt accro. En fait, j'ai commencé à m'intéresser aux jeux vidéo avec ma NES (ndr : console 8 bits de Nintendo). Ensuite le skate a tellement occupé de place dans ma vie que malgré moi j'ai un peu décroché. Mais quand la PlayStation est arrivée, les jeux m'impressionnaient et j'ai donc rechuté (sourire).

Et quel type de jeux vous intéresse ?
Les jeux de plate-forme à la Mario, mais aussi les jeux d'aventure et d'action. Dans le fond, du moment que le titre ne se limite pas à tirer sur tout ce qui bouge, je suis assez bon public.

Votre collaboration avec Activision ?
Au départ, Activision m'a contacté pour me demander si j'acceptais de parrainer un jeu de skate sur PlayStation. Le projet m'intéressait, mais lorsque j'ai vu les premières ébauches du jeu, j'ai été si impressionné que j'ai tout de suite signé et décidé de vraiment m'investir pour ce jeu.

Vous avez donc pris votre rôle de consultant avec sérieux…
Tout à fait. Pour moi c'était très excitant. Outre les séances de motion capture, mon travail consistait à apporter mon expérience du skate pour mieux retranscrire les attitudes des rideurs, faire en sorte que le jeu colle parfaitement à l'esprit de mon sport. Régulièrement, je recevais des pré-versions que je testais et j'apportais des suggestions. Constater à quel point le jeu progressait mois après mois, travailler main dans la main avec les développeurs a été pour moi très enrichissant.

Vous auriez même demandé que d'autres rideurs soient inclus dans le jeu…
En effet, j'ai appelé quelques amis. En fait, je voulais que toute la famille du skate se retrouve dans ce jeu et vue sa qualité je ne craignais pas que cela desserve la réputation de qui que ce soit.

Après tant d'années au top, où trouvez-vous la motivation pour continuer ?
J'ai l'impression que l'on peut toujours progresser. Je m'impose souvent des défis personnels, j'essaye d'innover, d'apporter à chaque fois quelque chose d'original à ce que je fais. Il s'agit avant tout de se faire plaisir.

Que pensez-vous de la médiatisation assez récente sur tous les sports dits « extrêmes » ?
Sincèrement, je considère cela comme une excellente nouvelle. Les gens peuvent enfin se rendre compte combien le skate est un sport riche et puis avec l'arrivée en masse des sponsors, les skateurs peuvent désormais vraiment vivre de leur passion. Des skate-parks sont construits un peu partout, cela permettra à de nombreux jeunes de mieux s'entraîner.

Mais le skate est avant tout un sport qui puise sa culture dans la rue. Le phénomène de mode ne vous inquiète pas ?
Un petit peu bien sûr, mais je reste très confiant sur l'avenir de ce sport. Ceux qui le pratiquent vraiment ont conservé la « street attitude ». Et puis, même si une trop forte exposition peut être néfaste à la longue, elle aura au moins permis de démocratiser cette discipline. Pour moi, il fallait franchir ce palier essentiel.

Tony Hawk's Skateboarding est le premier jeu à avoir admirablement illustré cette discipline.

Vers quoi le skate se dirige-t-il actuellement ?
Il m'est assez difficile de répondre à cette question, mais je pense que désormais la différence se fera sur l'originalité des tricks. Le skate est un sport très physique, les figures vont encore progresser, probablement devenir plus dangereuses aussi. Du côté du matériel aussi nous devrions constater des améliorations.

Avec 32 figures créées, vous détenez le record en la matière. D'où vous vient cette inspiration ?
Très souvent il s'agit en fait de bien cerner quelles figures peuvent être combiner les unes aux autres. Je passe beaucoup de temps à observer les autres skateurs et j'essaye d'apporter un élément neuf à ce qui existe déjà. A ce niveau, il n'y a pas vraiment de rivalité. Nous travaillons en fait tous ensemble, mais bien évidemment c'est la course à celui qui arrivera à placer sa figure le premier (rire).

La convivialité semble être une donnée indispensable dans le skate…
C'est sûr. Je pense d'ailleurs qu'il s'agit d'un aspect que le public apprécie beaucoup. Même si cela fait un peu cliché, les skateurs forment une grande famille. En y réfléchissant bien, dans le fond, nous nous situons à mi-chemin entre sport individuel et sport collectif. Ce qui est sûr c'est que plaisir et sensations fortes primeront toujours.

Si vous ne deviez retenir qu'un souvenir de votre carrière, quel serait-il ?
Probablement lorsque j'ai passé pour la première fois le mythique 900°. Après près de 6 ans d'essais infructueux, je voulais tellement y arriver. Jamais je n'avais éprouvé autant de difficulté à effectuer une figure. Dans notre sport, il s'agissait d'un véritable défi. Je suis heureux et fier d'être le premier à l'avoir enfin relevé.

Après le skate, votre marque de vêtements et les jeux vidéo, à quoi allez-vous vous attaquer maintenant ?
Eh bien, déjà je vais davantage me consacrer à mes diverses occupations annexes. Là, je viens de finir Tony Hawk's Pro Skater 2, et puis avec l'arrivée des nouvelles consoles, je sens que nous pourrons faire des choses encore plus abouties et j'avoue que c'est assez excitant.

vous êtes mûr pour
game one

LEAGAS-DELANEY PARIS CENTRE
GAMERS TV
câble, TPS
canalsatellite
GAME ONE
www.gameone.net

Versions Longues

Par Manuel Rozoy

Tenchu 2

Ce pas à pas

ou plutôt meurtre à meurtre, concerne uniquement Rikimaru et Ayame. Il vous indique comment assassiner les gardes et ne pas être repéré pour devenir grand-maître. L'ensemble des missions a été réalisé uniquement avec l'arme de base et un grappin (mises à part dans deux missions et contre les boss).

RIKIMARU

MISSION 1 : ENTRAINEMENT

Votre première mission consiste à vous entraîner dans les quatre lieux localisables par les panneaux de bois, puis de rejoindre la maison de votre maître située sur la falaise.

VOICI LES QUATRE ENTRAINEMENTS

Mouvement : Allez tout droit et grimpez les marches. Vous vous retrouverez dans une aire comprenant plusieurs caisses et un mur. Suivez les instructions de votre maître. L'ensemble des instructions doit être accompli aux alentours des marqueurs blancs. Votre dernière épreuve sera de lancer votre grappin sur l'empilement de caisses accueillant un marqueur blanc.

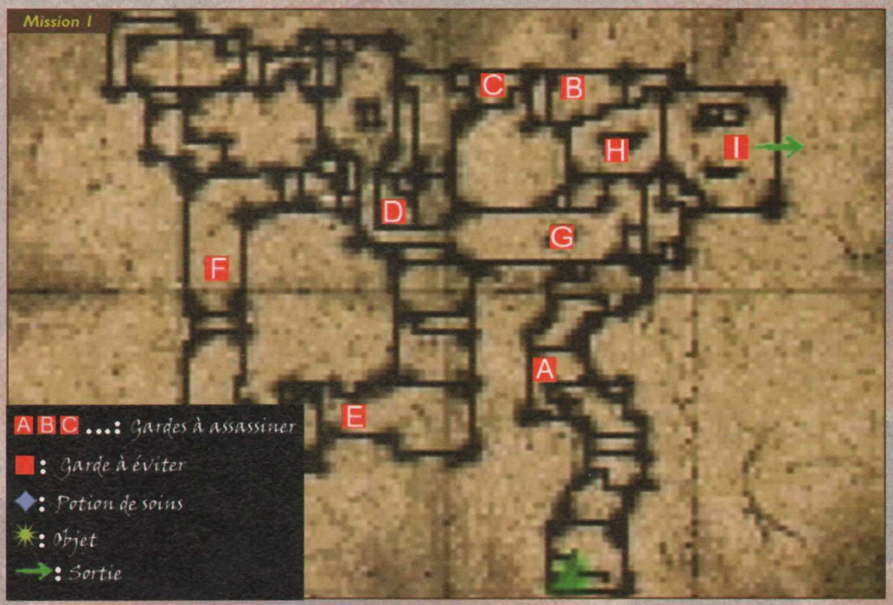
Nage : Approchez-vous du bassin d'eau situé au centre du village, puis suivez l'ensemble des instructions de votre maître.

Les armes : Trouvez la forêt de bambous et suivez les premières instructions de votre maître. Ensuite, engagez-vous un peu plus dans la forêt et tuez les deux ninjas placés un peu plus loin. Il vous faut absolument les tuer par surprise et en un seul coup, pour parfaire cette phase d'entraînement. Dans le cas contraire, ressortez de la forêt et recommencez.

Les objets : Pénétrez dans l'aire de tirs située sur la droite des deux maisons centrale, puis exercez-vous au tir sur les cibles prévues à cet effet.
Sachez que vous n'êtes pas obligé d'effectuer ces épreuves pour accéder au test.

LE TEST
Nombre d'ennemis : 9
Boss : 0

Une fois les quatre épreuves passées avec brio, rejoignez la maison de votre maître située sur la hauteur du village en vous aidant des toits des deux maisons inférieures et de votre grappin. Pénétrez alors dans le bâtiment afin d'accomplir le test du maître. Avancez dans le souterrain jusqu'à rencontrer votre premier ennemi **(A)**. Achevez-le en effectuant un backstab. Avancez jusqu'à vous retrouver devant une fosse accueillant un ninja **(B)**. Là, attendez que le gars ait le dos tourné, puis jetez-vous sur lui, lame en avant. Ressortez de la fosse à l'aide de votre grappin. Au prochain croisement, vous apercevrez un ninja **(C)** prés d'une lanterne **(1)**. Attendez qu'il vous tourne le dos pour l'achever sans remords. Passez le prochain couloir en courant. Ne vous arrêtez pas

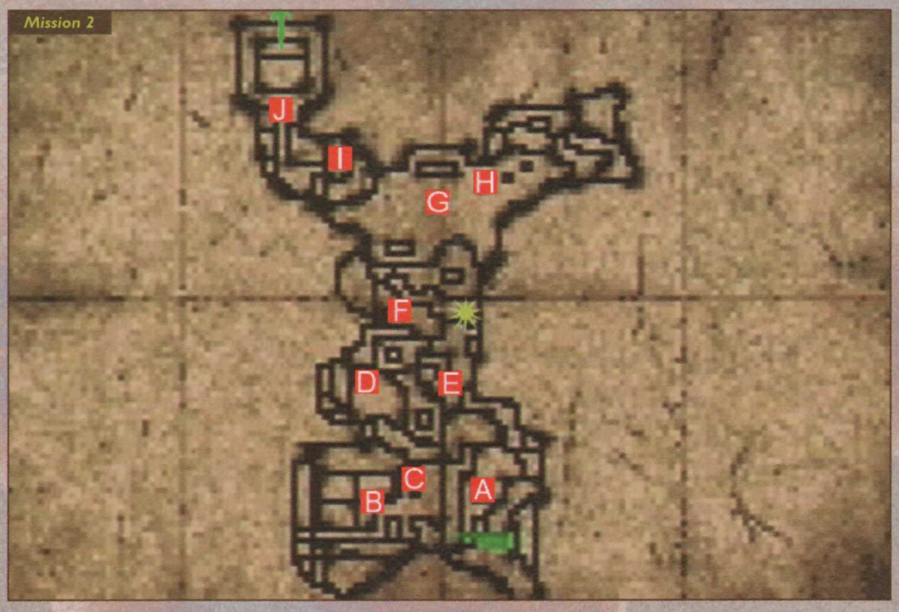


dans ce passage où vous tomberiez dans des trappes et n'auriez plus qu'à recommencer l'épreuve. Grimpez ensuite les escaliers et stoppez-vous en haut. Observez alors les déplacements de l'ennemi **(D)** situé en contrebas **(2)**. Attendez qu'il vous offre son dos, puis achevez-le. Continuez votre chemin, puis effectuez un grand saut au-dessus de la prochaine fosse. Appliquez-vous car, en cas de chute, vous recevrez des gaz nocifs. Avancez, tout en évitant le piège explosif situé dans le coin gauche de la prochaine bifurcation. Placez-vous alors juste en face de cette bifurcation, pour observer à loisir votre prochain ennemi **(E)**. Attendez qu'il fasse sa ronde et qu'il vous tourne le dos pour aller le tuer par derrière. Avancez ensuite afin d'atteindre une pancarte placée au milieu du passage et allez au bout de celui-ci. Utilisez votre grappin sur le rebord de la plate-forme située en haut à gauche. Attention car juste en dessous de cette ouverture se trouve un piège de lance. Ne collez donc pas le mur en question pour ne pas la recevoir dans l'abdomen. Une fois en haut, avancez et plaquez-vous contre le mur droit pour voir un ninja **(F)** situé au bout du couloir **(3)**. Tuez-le, puis revenez face à la pancarte précédemment vue. Là, utilisez votre grappin sur la cavité supérieure afin de rejoindre un petit tunnel. Avancez jusqu'à la prochaine pancarte, puis jetez-vous dans le trou afin d'effectuer un beau plongeon. Rejoignez ensuite le prochain bassin accueillant une structure blanche en son fond et engouffrez-vous dans le tunnel situé sur la droite. Nagez jusqu'à regagner l'air libre. Faites bien attention en revenant à la surface car un ennemi **(G)** est posté sur la berge. Pour le surprendre, utilisez votre bambou pour respirer, puis attendez qu'il vous tourne le dos. Allez alors lui planter votre katana entre les omoplates. Longez ensuite le mur gauche et grimpez accroupi sur le rebord. Observez alors votre prochaine victime **(H)**, puis tuez-la en un coup. Avancez maintenant accroupi, puis observez le dernier ninja **(I)** situé en contrebas **(4)**. Allez le tuer lorsqu'il vous tournera le dos. Ensuite dirigez-vous jusqu'à la porte de sortie pour clore cette mission.

MISSION 2 : LE CLAN DES VOLEURS

Nombre d'ennemis : 10
Boss : Garan

Avancez vers le nord tout en évitant les alarmes posées au sol. Longez alors la maison en suivant le mur droit et avancez jusqu'à une autre maison située en contrebas. Accroupissez-vous et placez-vous de dos sur le côté de l'entrée. Tuez alors le garde **(A)**. Dirigez-vous vers le sud-ouest. Approchez-vous d'une petite maison située sur le bord de la montagne **(5)**. Grimpez sur le toit, puis assassinez le garde **(B)** présent sur la terrasse. Allez maintenant au pied de la tour sur la place un peu plus au nord. Là, utilisez votre grappin afin de rejoindre la balustrade. Attendez que l'archer **(C)** vous tourne le dos pour le tuer en un coup. Redescendez de votre perchoir, puis dirigez-vous vers le nord en longeant le bord ouest de la carte et en évitant d'être vu par la villageoise. Placez-vous alors sur la colline de gauche afin d'inspecter à loisir votre ennemi **(D)** faisant le guet près d'un puits **(6)**.



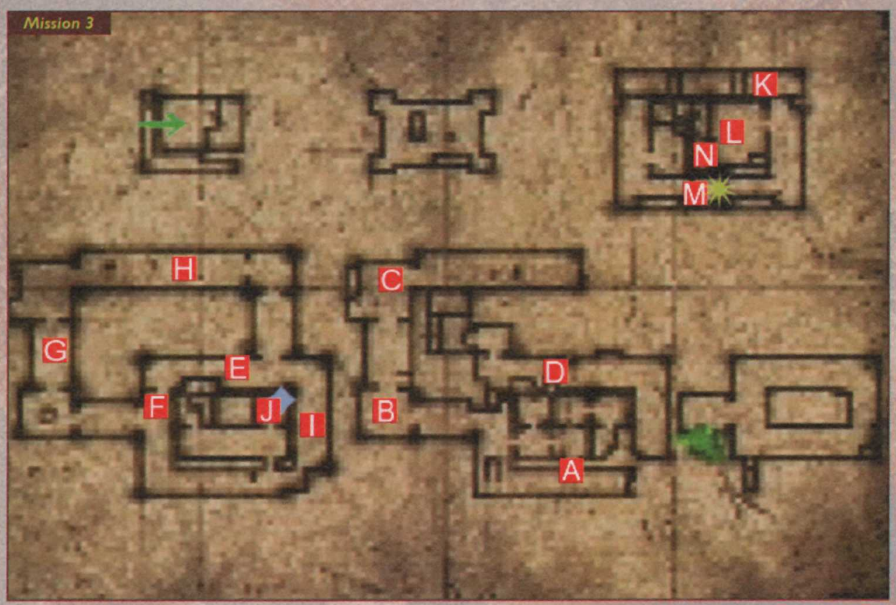
Une fois qu'il vous tourne le dos, faites plusieurs roulés-boulés pour rejoindre votre victime afin de lui assener un bon coup. Passez ensuite entre la tour et le puits. De là, observez les allées et venues d'un autre voleur **(E)**. Allez le tuer dès qu'il vous présentera son dos. Maintenant, progressez vers le nord. Cachez-vous derrière un arbre devant une maison et regardez le gardien **(F)** du pont posté un peu plus loin. Tuez cet homme une fois qu'il vous tournera le dos, puis grimpez sur le toit de la maison tout de suite sur la droite. Là, ramassez un antidote. Redescendez du toit, puis passez le pont. Après avoir passé le pont, avancez vers le nord et utilisez tout de suite votre grappin sur le flanc ouest de la tour située en face **(7)**. Attendez que l'archer **(G)** situé en haut regarde ailleurs, puis tuez-le rapidement. Du haut de votre tour de guet, observez un ennemi **(H)** du côté est. Descendez de la tour de l'autre côté afin qu'il ne vous voit pas, puis avancez discrètement vers lui. Achevez-le en un coup. Dirigez-vous maintenant du côté ouest de la carte. Lorsque vous apercevrez deux pylônes rouges, longez le côté gauche de la montée, allez au bout, puis placez-vous derrière le pylône situé un peu plus haut **(8)**. Observer les mouvements d'un voleur **(I)** et dès qu'il dirigera son regard autre part que dans votre direction, allez le tuer en effectuant quelques roulés-boulés discrets. Maintenant, longez les escaliers en grimpant discrètement sur le côté droit. Attention, en haut, un garde **(J)** vous attend, ainsi qu'un rocher prêt à vous tomber dessus **(9)**. Evitez la pierre roulante et affrontez le garde. Pénétrez ensuite dans la maison afin d'affronter Garan, votre premier boss.

LE BOSS : GARAN , maître des voleurs
Arme(s) : Pipe et grenades à main
Attaque(s) spéciale(s) : Gaz
Points de vie : 100
Tactique : Pour achever ce boss, sachez rester au corps à corps et enchaînez vos coups. Dès que votre ennemi utilisera sa pipe à gaz, faites un flip arrière, éloignez-vous quelque peu, puis revenez au corps à corps. La position idéale pour tuer votre ennemi est de le coincer dans l'un des coins de la pièce.

MISSION 3 : TRAHISON AU CHATEAU GOHDA

Nombre d'ennemis : 15
Boss : Gohda Motohide

Après vous être séparé de vos deux collègues, vous vous retrouverez à l'intérieur d'un bâtiment en feu. Avancez dans la prochaine pièce et prenez tout de suite sur votre droite. Placez-vous devant l'escalier à moitié détruit. Utilisez alors votre grappin pour rejoindre les dernières marches, puis avancez un peu dans le couloir est et accroupissez-vous. Attendez et observez le garde **(A)**. Dès qu'il pénétrera dans la pièce du fond, allez le découper en rondelles. Revenez sur vos pas et progressez dans le couloir nord jusqu'à une pièce avec un chandelier à terre. Là, placez-vous contre le mur droit présent contre l'arche de porte **(10)**, puis attendez la venue d'un nouvel ennemi **(B)**. Achevez-le de dos, puis traversez les deux prochaines pièces. Observez bien votre compteur Ki, pour ne pas vous retrouver dans la ligne de vue d'un samouraï ennemi. Attendez que votre Ki soit au maximum, puis qu'il se remette à redescendre. Pénétrez alors dans la troisième pièce accueillant un escalier sur la gauche. Vous vous retrouverez derrière un garde **(C)**. Suivez-le et assassinez-le. Continuez ensuite votre progression en pénétrant dans la pièce située tout de suite sur la droite. Traversez les deux prochaines salles, puis découpez la porte bloquant l'accès à la prochaine pièce. Faites bien attention en pénétrant dans la salle suivante : avancez doucement pour apercevoir un garde **(D)** sur la gauche. Attendez qu'il soit de dos et allez le tuer sournoisement, tout en étant vigilant quant à la trappe située le long du mur gauche **(11)**. Puis revenez sur vos pas et grimpez l'escalier dans cette salle. Sautez sur la seconde partie de l'escalier, puis stoppez-vous, accroupi, sur les dernières marches afin d'attendre la venue d'un nouveau belligérant **(E)**. Payez-vous sa tête en le suivant. Faites ensuite le tour de l'étage en commençant votre avancée par l'ouest de la carte. Arrêtez au prochain coude, regardez la tête de votre prochaine victime **(F)**, puis allez la tuer dès qu'elle vous présente son dos. Passez ensuite à



ses côtés, puis pénétrez dans la pièce située tout de suite sur votre droite. Là, traversez les deux pièces, et tout en faisant attention à la trappe au centre de la seconde salle, placez-vous le long de l'ouverture nord. Observez un nouveau samouraï **(G)** et tuez-le discrètement. Continuez votre avancée, puis allez doucement dans la longue salle. Tuez alors le prochain garde **(H)** situé dans le couloir. Avancez jusqu'à revenir dans le couloir par lequel vous êtes arrivé. Là, avancez doucement dans le couloir sud afin de voir les déplacements d'un garde **(I) (12)**. Tuez-le. Allez au bout du couloir, passez sous des poutres en feu, puis observez la salle d'arme sur la droite. Vous pourrez voir un adversaire **(J)** présent dans la seconde salle. Attendez qu'il vous tourne le dos, puis approchez-vous de lui. Là, assenez-lui un bon coup de katana. Détruisez ensuite les deux caisses placées dans la pièce pour trouver une potion de soins. Revenez dans la petite salle précédente et déchirez la porte pour trouver l'escalier menant au niveau 3.

Une fois en haut, sortez de la pièce par laquelle vous êtes arrivé, puis passez de suite sur la droite. Grimpez une première volée de marches, puis une seconde. Allez au bout de la passerelle pour apercevoir un garde **(K)** dans le coin du bâtiment. Sautez-lui dessus sans vous faire voir pour le tuer en un coup. Continuez votre progression en descendant les escaliers sud. Longez le mur droit. Là, un garde **(L)** vous offre son corps. Transpercez-le en étant le plus discret possible : un de ses collègues est sur le balcon et il serait dommage de l'alerter... Ne grimpez pas tout de suite l'escalier présent dans la pièce, mais ressortez et allez au bout du couloir sud. Courez sous l'arche et ramassez une bombe fumigène. Revenez sur vos pas et grimpez les escaliers longeant le mur du couloir dans lequel vous vous trouvez. Accroupissez-vous en bas du second escalier, et attendez que le garde **(M)** situé sur la mezzanine soit

prêt à recevoir un coup. Tuez-le, puis revenez dans la pièce de cet étage. Grimpez alors doucement les marches. Soyez très attentif à vos déplacements : le garde **(N)** situé sur le balcon est très bien placé, et un mauvais pas peut vite l'alerter. Utilisez L1 sans vergogne afin de vous assurer que votre ennemi est dans la meilleure position possible pour être assassiné **(13)**. Une fois le samouraï défait, gravissez les prochains escaliers et faites comme d'habitude en arrivant au niveau de la prochaine pièce : accroupissez-vous en vous protégeant avec la rambarde et regardez sur la droite si vous apercevez le garde **(O)** de cette pièce. Une fois le gars dans la ligne de mire et le dos « à l'air », approchez-le et tuez-le. Grimpez ensuite la prochaine volée de marches pour affronter le boss de ce niveau.

LE BOSS : GOHDA MOTOHIDE
Arme(s) : Pistolet et katana
Attaque(s) spéciale(s) : tir au pistolet
Point de vie : 120/fin du combat à 60 P.V
Tactique : Vous n'aurez pas besoin de tuer Motohide. Vous n'aurez qu'à le blesser et ainsi à terminer ce chapitre lorsqu'il aura atteint 60 P.V

Le meilleur moyen de tuer cet homme est de demeurer au corps à corps. Parez ces attaques de Katana (combo de 3 coups successifs), puis enchaînez vos coups pour l'affaiblir. Si vous vous retrouvez assez éloigné de Godha, ce dernier n'hésitera pas à vous tirer dessus. Dans ce cas, attendez qu'il sorte son arme, puis effectuez deux déplacements latéraux.
Retournez ensuite le combattre au corps à corps au plus vite et enchaînez vos coups.

MISSION 4 : CAMPEMENT DU SEIGNEUR TODA

Nombre total d'ennemis : 13 ennemis
Boss : Suzaku

Pénétrez discrètement dans le campement, entouré de tissus blanc et noir, sur votre gauche. Allez ensuite vous placer près de l'entrée opposée, afin de voir les palissades et un garde **(A)**. Dès qu'il effectuera son quart de tour vers l'est, allez l'égorger. Ne traînez pas car vous risqueriez d'être repéré par un des ses collègues situés vers l'est. Traînez le corps de votre victime et placez-le contre la roche derrière les palissades. Allez maintenant faire un petit tour du côté ouest de la carte. Passez derrière la petite maison, puis dirigez-vous en mode Discret vers le nord. Planquez-vous derrière un arbre **(14)** afin de voir un ninja rouge **(B)**. Dès qu'il vous présentera son dos, assassinez-le puis fouillez-le. Faites ensuite le chemin inverse afin de revenir là où vous aviez caché le cadavre de votre première victime. Planquez-vous le long de la roche, derrière une caisse et utilisez votre vue (L1) pour localiser le garde **(C)** effectuant sa ronde près des rondins de bois. Lorsqu'il aura terminé de jeter son regard vers le sud et qu'il entamera sa marche vers l'est, tuez-le. Traînez ensuite ce nouveau cadavre et placez-le contre la roche. Continuez votre route en longeant le promontoire rocheux par la droite.
En arrivant aux abords de la maison située à l'est de la carte, grimpez la moitié de la petite pente près d'un flambeau et demeurez accroupi en haut de la pente.
Vous vous retrouverez alors juste sous un garde **(D)** scrutant au loin. Attendez quelques instants dans cette position (votre Ki devrait atteindre les 90 !) afin de pouvoir apercevoir le mouvement de ce garde, mais aussi d'un autre situé un peu plus loin sur la gauche.
Lorsque le second garde **(E)** a disparu, jetez-vous sur le premier. Tuez-le en un coup, puis traînez-le rapidement contre la paroi rocheuse.
Revenez discrètement sur le lieu de votre dernier méfait et planquez-vous derrière un monticule de terre, le long de la paroi. Localisez le garde entraperçu précédemment puis, une fois le gars éloigné, suivez-le et tuez-le. Rejoignez la paroi de droite en passant entre des troncs d'arbres et une souche. Agrippez-vous à la bordure du mur. Allez ensuite vous planquer derrière la palissade située sur le prochain plateau **(15)**. Vous pourrez alors voir un samouraï **(F)**. Lorsqu'il se retournera dans le coin est,

allez l'égorger. Tirez son cadavre le long du campement.
Longez le campement par la droite, puis cachez-vous derrière la palissade près de la tour. Lorsqu'un ninja rouge **(G)** passe dans l'allée devant vous, attendez qu'il soit au bout du défilé et allez l'égorger. Fouillez-le pour trouver un peu de matos.
Revenez au niveau de la palissade et utilisez votre grappin sur la tourelle. Demeurez accroché jusqu'à ce que l'archer **(H)** situé en haut vous tourne le dos. Egorgez-le, puis redescendez par le flanc nord de la tour. Allez tout droit et planquez-vous derrière une palissade située juste en haut d'une montée rocheuse. Redescendez et dirigez-vous vers le nord. Allez vous planquer derrière une palissade placée juste en haut d'une montée rocheuse. Là, vous allez apercevoir un samouraï **(I)** exécutant sa garde. Attendez le moment opportun pour lui trancher la gorge. Cachez ensuite son cadavre entre les deux palissades. Allez en roulés-boulés derrière l'arbre un peu plus à l'est. Inspectez alors un nouveau samouraï **(J)** faisant le guet. Lorsque ce dernier se trouve derrière les palissades longeant la corniche, faites des roulés-boulés pour rejoindre le mur nord de la maison, tout en évitant les pièges à bambous. Placez-vous contre le mur, puis attendez que votre victime passe derrière le rocher **(16)**. Là, jetez-vous sur lui pour lui assener un coup assassin. Allez maintenant faire un tour vers la seconde tour située juste devant vous. Placez-vous contre la paroi nord et observez alors les mouvements d'un ninja **(K)** rouge sur le côté.
Attendez que ce dernier soit de dos pour lui donner un coup fatal. Déplacez ensuite son corps derrière le

pan nord de la tour. Vous pouvez aller casser la caisse placée dans le campement central de la carte. Vous y trouverez une potion de régénération.
Camouflez-vous maintenant le long de la roche à l'ouest de la tour et descendez doucement vers le sud. Inspectez les déplacements d'un garde **(L)** situé en contrebas. Dès qu'il vous présentera son dos, courez l'égorger. Remontez sur le plateau le plus haut et longez le campement principal par la droite, afin de trouver le treizième et dernier garde **(M)** de cette mission. Lorsque vous parviendrez devant un gros arbre, cachez-vous derrière et observez les déplacements du dernier garde de cette carte **(17)** et tuez-le. Revenez maintenant à l'entrée du campement principal, pour rencontrer Suzaku, le moineau rouge.

LE BOSS : SUZAKU, le moineau rouge
Arme(s) : Katana, shuriken et grenades
Point de vie : 100/fin du combat à 100 P.V
Tactique : Placez-vous à deux ou trois mètres de votre ennemi et attendez qu'il vous charge. Parez ses coups (combo de deux coups de katana, suivie d'un coup de pied). Puis enchaînez plusieurs coups de katana à son encontre. Reculez et répétez cette opération jusqu'à le faire descendre en dessous de 100 P.V. Au cas où Suzaku viendrait à vous lancer des projectiles, effectuez deux roulades sur le côté, puis fuyez en utilisant les éléments du décor (dénivellations, tours...). Replacez-vous alors face à lui, pour répéter la première technique.

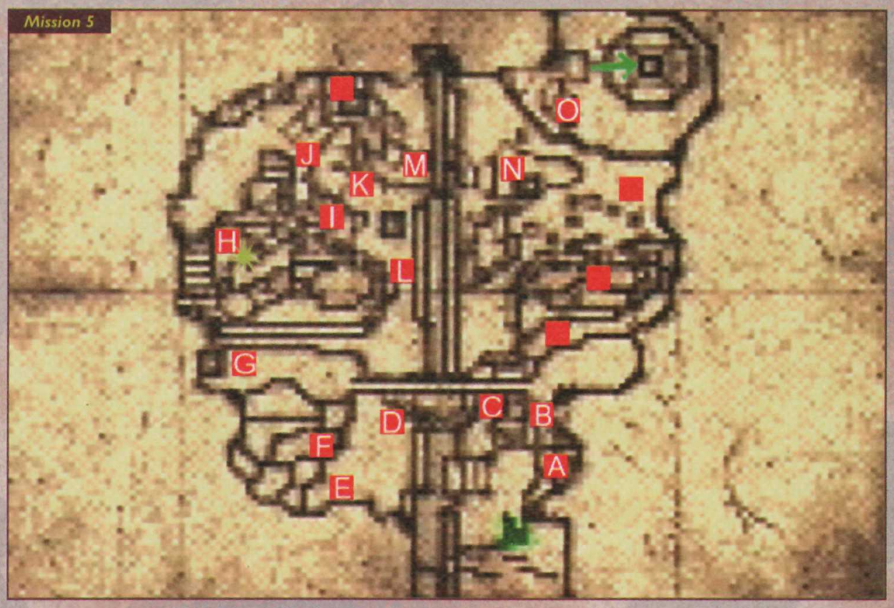
MISSION 5 : LA MONTAGNE DU DEMON

Nombre d'ennemis : 19
Boss : Kamadoma

Utilisez votre grappin sur la corniche de la paroi de droite. Sur la plate-forme supérieure, vous pourrez

alors voir un démon **(A)**. Attendez quelques instants qu'il vous tourne le dos et allez le tuer. Montez ensuite sur la plate-forme un peu plus haute. Tournez-vous sur votre gauche et lancez votre grappin pour atteindre un petite corniche située vers l'ouest. Une fois cette corniche atteinte, retournez-vous, puis lancez votre grappin sur la plate-forme herbeuse juste en face de vous. Une fois cela fait, retournez-vous une dernière fois et relancer votre grappin sur une dernière plate-forme pavée. Là, sautez sur la droite pour atteindre une prochaine dénivellation. Vous pourrez voir un démon **(B)** prêt à recevoir un coup. N'hésitez pas une seule seconde : tuez-le ! Redescendez ensuite sur la précédente plate-forme pavée et laissez-vous tomber dans le vide du côté ouest. Vous arriverez alors sur une autre plate-forme. D'ici, vous pourrez observer un démon **(C)** en contrebas, non loin d'une cascade **(18)**. Attendez qu'il soit dos au lac pour sauter et courir le tuer.
Empruntez ensuite le défilé sud-ouest. Accroupissez-vous quelques instants derrière la cascade et localisez un nouveau démon **(D)**. Dès qu'il regardera ailleurs, courez lui donner un bon coup de lame. Déplacez son cadavre le long de la paroi rocheuse. Plaquez-vous contre cette paroi et avancez jusqu'à parvenir derrière un petit rocher présent le long de la paroi. De cette position, observez bien un démon **(E)** situé vers le sud. Attendez qu'il s'immobilise dans le coin sud-est et qu'il vous montre son dos. Courez alors lui donner un coup fatal. Attention ici, cet ennemi bouge rapidement et si vous êtes trop lent, vous tomberez nez à nez avec votre proie ! Vitesse et discrétion sont donc de rigueur ! A partir de l'emplacement de votre dernière victime, utilisez votre grappin sur la paroi nord. Vous verrez alors une petite hutte sur la plate-forme suivante. Atteignez-la et approchez-vous discrètement de son occupant **(F)**. Assassinez-le dans son sommeil. Attention : un rocher posé sur le plateau supérieur peut vous tomber dessus. Demeurez donc toujours près de la maison pour ne pas vous le

prendre sur le coin du nez. Maintenant, grimpez les trois plates-formes nord. Sur la dernière, vous pourrez contempler les pieds d'un nouvel ennemi **(G)**. Tuez-le lorsqu'il présentera son dos au précipice. Descendez de ce plateau herbeux par la paroi nord et avancez dans le défilé en direction du nord-ouest. A la première bifurcation, prenez sur la droite : vous trouverez une boîte de riz empoisonné ! Avant de quitter ces lieux, utilisez votre grappin pour atteindre la plate-forme située juste au-dessus de l'objet précédemment trouvé. Là, vous verrez un démon **(H)** prêt à recevoir un coup de katana entre les omoplates. Redescendez et continuez au bout du défilé où vous aviez trouvé la boîte (direction est). Utilisez votre grappin sur la paroi terminant le défilé, tout près d'un pont **(19)**. En haut, observez les allers-



retours d'un nouveau démon **(I)** et tuez-le dès que possible. Dirigez-vous ensuite vers la gauche (nord-ouest) en longeant la paroi. Dans un défilé, dominé par un rocher prêt à tomber, vous trouverez un ennemi **(J)**, facile à tuer. Éliminez-le, puis allez au bout du passage. Passez sous le pont, puis lancez votre grappin sur le rebord rocailleux situé à gauche de celui-ci.

Restez accroché ainsi jusqu'à ce que le garde **(K)** se baladant sur le pont se place de dos. Tuez-le, puis allez vers l'est. Sur la berge, en dessous de vous, vous pourrez voir une autre hutte. Placez-vous derrière et observez un démon **(L)** effectuant son tour de garde **(20)**. Attendez que ce dernier soit en position fatidique, puis allez lui planter votre lame en travers de la gorge.

Regagnez le pont précédent. Traversez-le vers le nord, puis rejoignez une hutte située un peu plus haut. Sautez alors plusieurs corniches vers l'est. Sur la plus haute d'entre elles, un garde **(M)** vous attend. Plantez-le. Allez à ses cotés et utilisez votre grappin sur la plate-forme d'en face, ce qui vous permettra de passer au-dessus d'un ravin. Une fois de l'autre côté du précipice, descendez discrètement les différentes corniches, puis observez un démon **(N)** effectuant sa ronde auprès d'une nouvelle hutte. Laissez-le partir vers l'est, puis descendez vous cacher derrière la hutte. Là, attendez qu'il arrive à votre niveau et tuez-le **(21)**. Traînez rapidement son corps derrière la hutte.

Maintenant, observez la corniche nord-est. Vous remarquerez rapidement un démon **(O)**. Attendez qu'il ne regarde plus dans votre direction puis utilisez votre grappin pour rejoindre le bord de la corniche. Restez agrippé jusqu'à ce que votre cible soit de dos. Tuez-la.

Maintenant, rejoignez la grande hutte centrale pour affronter le boss de cette mission.

LE BOSS : KAMADOMA
Arme(s) : deux serpes, des grenades et des fumigènes
Points de vie : 200
Attaques spéciales/Combo : dommages conséquents avec ces deux serpes : 25 points !

Tactique : Ne restez pas à l'intérieur de la hutte mais sortez afin de vous battre dans un plus grand espace. Le meilleur moyen d'abattre ce boss est d'utiliser des fumigènes. Alors que ce dernier sera inactif à cause de la fumée, enchaînez vos coups. En vous débrouillant bien, deux bombes suivies de vos coups d'épée, devrait suffire à faire disparaître Kamadoma.

MISSION 6 : LE PORT SECRET

Nombre d'ennemis : 16
Boss : Wang Xiaohai

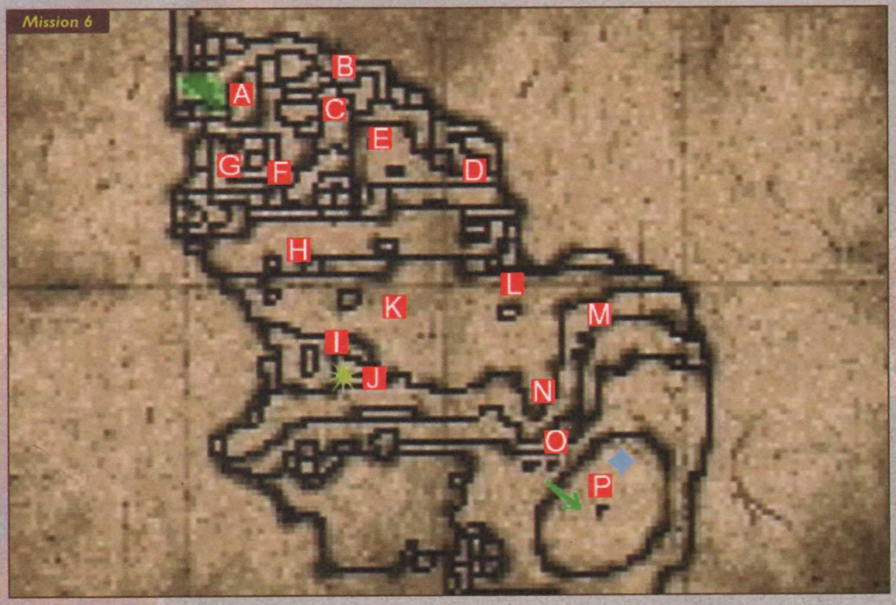
A partir de votre point de départ, accroupissez-vous tout de suite le long de la paroi située sur votre gauche. Attendez quelques instants dans cette position, afin de voir un garde **(A)** arriver par le défilé. Lorsqu'il entamera sa marche vers l'ouest, suivez-le et égorgez-le rapidement. Continuez ensuite votre progression dans le défilé et cachez-vous contre la paroi située juste après le coude du défilé. Vous verrez arriver un nouveau garde **(B)**. Opérez comme avec le premier afin de tuer cet homme sans souci. Allez ensuite au bout du défilé. Utilisez la touche L1 pour voir un carabinier **(C)** posté sur les hauteurs. Rejoignez-le en sautant sur la plate-forme lorsqu'il a le dos tourné. Accrochez-vous ensuite à la paroi. Attendez que votre ennemi vous présente son dos pour sortir votre lame et la lui passer en travers de la gorge. Maintenant, regagnez le défilé d'en bas. Dirigiez-vous vers le nord-est et longez le bord de la carte en descendant vers le sud. Sur un rocher accueillant un flambeau, vous apercevrez un carabinier **(D)**.

Attendez qu'il effectue son demi-tour et plantez-lui votre katana dans le dos.

Descendez maintenant sur la place accueillant plusieurs blocs de pierre. Planquez-vous derrière l'un d'eux et localisez le brigand **(E)** effectuant le tour des blocs.

Dès qu'il vous tournera le dos, assassinez-le. Longez ensuite la paroi située au nord de cette petite place et dirigez-vous vers l'ouest. Sur un rocher, vous pourrez apercevoir un garde **(F)** marchant sur une plate-forme **(22)**. Approchez-vous discrètement lorsqu'il regardera ailleurs que dans votre direction, puis donner lui un coup fatidique. Empruntez maintenant le passage situé à droite de ce rocher. Avancez en mode Discret. Au bout du défilé, vous verrez rapidement un lancier **(G)** faire ses allers et retours dans une tranchée. Attendez qu'il se dirige vers le sud pour le suivre et l'assassiner en toute tranquillité. Dirigez-vous vers le sud en longeant le bord ouest de la carte. De cette manière, vous regagnerez la plage. Là, allez vous dissimuler derrière un bloc de pierre sur la plage. Attention, pendant votre déplacement : des mines se trouvent sur la plage ! Elles sont reconnaissables par de petits tas de sable rectangulaires. Evitez-les à tout prix ! Planqué derrière un bloc, vous verrez une femme ninja **(H)** armée de griffes à la Serval dans chacune de ses mains. Attendez qu'elle vous présente son dos et tuez-la. Déplacez ensuite son corps contre la paroi ouest du bord de carte d'où vous pourrez voir un garde **(I)** sur une petite corniche, près d'une souche d'arbre. Observez bien ses mouvements et dès qu'il s'engagera sous l'arche, courez à son encontre et tuez-le par derrière. Passez ensuite sous l'arche afin de pouvoir admirer le bord de mer, puis grimpez sur la petite pente de gauche, baignant dans l'eau. Elle vous mènera sur le dessus de l'arche. Demeurez là pendant quelques instants jusqu'à ce qu'un carabinier **(J)** fasse son apparition. Dès qu'il sera de dos, égorgez-le.

Profitez de votre présence au-dessus de cette arche pour ramasser une boîte contenant une bonbonne d'air. Descendez de votre promontoire en allant vers l'est, afin de rejoindre la plage. Allez vous cacher derrière un bloc de pierre situé à quelques mètres devant le flambeau éclairant l'arche. Observez bien les environs afin de voir une femme ninja **(K)**.



Attendez un peu et allez la tuer. Continuez votre progression vers le nord-ouest de la plage. Lors de votre traversée, utilisez les blocs de pierre pour vous cacher. Vous arriverez alors devant une maison, gardée par un lancier **(L)**. Allez discrètement vous cacher contre la paroi nord de l'habitation et attendez que le garde scrute la mer. Tuez-le d'un coup dans le dos. Longez ensuite la falaise du bord de plage est et allez tout au bout de la plage. En arrivant à l'extrémité de la carte, vous verrez une nouvelle femme ninja **(M)**. Cachez-vous derrière le rocher situé à ses côtés afin de pouvoir saisir le moment opportun pour la tuer. Longez le bord de mer vers l'ouest. Passez discrètement derrière une barque retournée, un bloc de pierre, puis allez vous poster à côté d'une seconde barque **(23)**. Ne vous approchez surtout pas du flanc ouest de la barque : le sol regorge de pièges fumigènes ! De votre place, observez les alentours du flambeau. Vous devriez rapidement apercevoir un garde **(N)** protégeant l'accès à l'embarcadère. Attendez quelques instants qu'il soit de dos, puis courrez lui donner un coup de lame bien placé. Dirigez-vous ensuite vers la passerelle. Attendez juste devant cette dernière afin de pouvoir observer tranquillement le carabinier **(O)** posté un peu plus haut.

Lorsqu'il sera de dos, courez dans sa direction et tuez-le. Postez-vous ensuite accroupi à l'emplacement de ce garde et observer le lancier **(P)** présent sur le ponton du bateau.

Attendez le moment opportun pour aller trucider ce dernier obstacle. Ensuite, détruisez le panier le plus près de la proue du bateau afin de trouver une potion de soin.

Dirigez-vous vers les cales du bateau pour rencontrer le boss de ce niveau.

LE BOSS : WANG XIAOHAI **(24)**

Arme : aucune, combat à mains et pieds nus

Attaque(s) spéciale(s)/combo : enchaînement de sept coups (mains et pieds). Son coup de pied final provoque 20 P.V en moins.

Points de vie : 130

Tactique : Voici le premier vrai boss qui va vous donner du fil à retordre. Tout d'abord, n'hésitez pas à utiliser vos quelques grenades incendiaires et autres fumigènes trouvés sur le terrain. Lancez-les dès le début du combat, avant qu'il ne s'approche trop. Pour l'affronter, demeurez toujours à deux trois pas face à lui. Attendez qu'il commence son enchaînement et laissez-le s'approcher en parant ses coups, puis sautez dans son dos. Courez, retournez-vous et, là, donnez-lui quelques coups furtifs avant de vous éloigner. Répétez l'opération le plus souvent possible. Vous pouvez aussi courir sur les bords de la salle afin de désorienter votre adversaire. Lorsqu'il sera près des poteaux, de trois quarts, jetez-vous sur lui et donnez-lui deux ou trois coups. La meilleure tactique consiste donc à ne pas demeurer trop longtemps face à face et à surtout éviter un corps à corps trop long. Vous arriverez à l'affaiblir peu à peu en le surprenant de trois quarts, seule véritable posture dans laquelle vos coups pourront toucher efficacement.

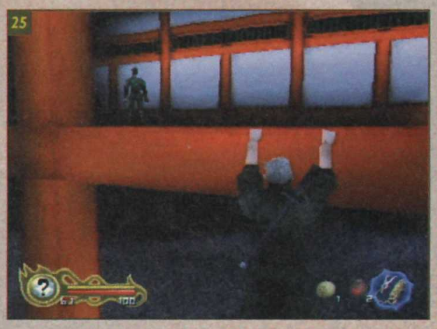
MISSION 7 : LE TEMPLE DES REVES

Nombre d'ennemis : 29

Boss : Yukihotaru

Dirigez-vous vers l'est en longeant le bord sud de la carte. Vous arriverez alors au pied d'un petit monticule de terre sur lequel un garde **(A)** se balade. Demeurez accroupi jusqu'à ce que votre victime vous présente son dos. Allez alors l'assassiner. Longez ensuite le bord de la paroi sud en roulés-boulés, puis arrêtez-vous derrière la fougère au pied de la paroi. Attendez qu'une femme ninja **(B)** fasse son apparition et choisissez le moment opportun pour aller lui enfoncer la lame de votre katana. Fouillez son cadavre, puis approchez-vous du bord de l'eau. Sur un rocher situé sur le bord, localisez un garde **(C)**. Approchez-vous de ce dernier en mode Discret puis tuez-le dès qu'il regardera vers le nord. A partir de ce rocher, avancez tout droit vers le nord. Vous atteindrez alors un nouveau rocher avec une nouvelle proie **(D)**. Ensuite, dirigez-vous vers l'est afin de rejoindre le bâtiment sur pilotis. Utilisez votre grappin pour vous suspendre au bord de la maison **(25)**. Observez bien le garde **(E)** se trouvant là. Attendez qu'il s'approche du bord sud, juste devant vous, puis allez le tuer.

Déplacez son cadavre le plus près du bord et redescendez dans l'eau. Longez alors la maison par la façade ouest. Lorsque vous arriverez au niveau d'un pont, utilisez votre grappin pour vous agripper au rebord situé sur sa droite. Là, attendez de voir passer une ninja **(F)**. Dès qu'elle sera de dos, allez la tuer, puis planquez-la rapidement vers la terrasse sud. Avancez ensuite en roulés-boulés jusqu'au centre du pont et attendez la venue d'un garde **(G)**. Reculez pour ne pas être découvert (votre compteur de Ki ne devant pas dépasser 60). Lorsque votre cible s'immobilise, tuez-la. Avancez ensuite jusqu'au niveau des seconds poteaux du pont. De cette position, regardez sur la droite pour voir les rotations d'un ennemi **(H)**. Attendez le moment fatidique, puis allez le tuer. Empruntez maintenant le couloir sud. Juste après le coin, dirigez-vous dans la salle du bouddha, tout de suite sur la droite. Plaquez-vous contre le mur de l'entrée de cette pièce afin de



Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **PARIS/VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv. 2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCE-VENT N: 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Carrefour
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)** NEW PDC
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Temponières
  31000 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **RENNES (35)** NEW
  20, rue du Maréchal Joffre
  35000 Rennes
  Tél : 01 46 735 735
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél. : 03 20 519 559
- **FLERS (59)**
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers
  RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  Tél : 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIEGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LYON (69)** NEW
  5, rue Victor Hugo
  69002 LYON
  Tél : 04 72 409 405
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GÉANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

→ Ouvert le Dimanche
● Jeux en Réseau sur PC et Internet

RCS PARIS B 395 215 693 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

SCOREGAMES MULTIMEDIA

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

BON DE REDUCTION

35F

SCOREGAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

PARASITE EVE 2 OU SYDNEY 2000

(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 264F)
VALABLE JUSQU'AU 31/10/2000

SCORE-GAMES VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

▶AVENTURE

▶ SPORTS

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720

OU ADRESSEZ LES A :

SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex

(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

2.21F/Mn

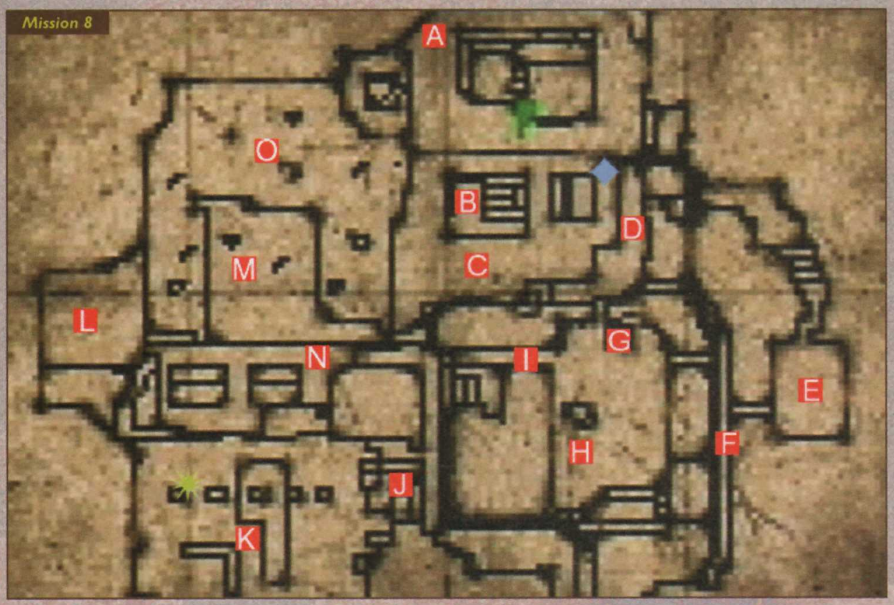
pouvoir voir la pièce sur la gauche. Attendez la venue d'une ninja à griffes **(I)**, puis lorsqu'elle ressort de la pièce, suivez-la jusque dans le couloir et égorgez-la. Maintenant, revenez quelque peu sur vos pas en roulés-boulés. Placez-vous juste derrière le muret situé à droite du pont sud. Observez le garde **(J)** se trouvant sur le pont et allez le tuer. Maintenant, empruntez une nouvelle fois le couloir nord-ouest du bâtiment, là où vous avez tué la ninja à griffes. Plonger par l'ouverture de gauche dans l'eau et allez vers l'ouest. Sans sortir la tête de l'eau, rejoignez les fondations d'un bâtiment. Sous ce dernier, vous trouverez un passage secret **(26)**. Au bout de ce dernier, une boîte contenant une sarbacane vous attend ! Revenez ensuite dans le couloir où vous aviez tué la ninja. Avancez alors vers le nord et traversez le pont en roulés-boulés. Faites irruption dans la petite alcôve du fond accueillant un garde endormi **(K)**, une caisse avec une potion de soins et un flambeau **(27)**. Tuez le garde endormi, éclatez la caisse, puis plaquez-vous contre le mur afin de voir le couloir menant vers l'est. Là, vous verrez un garde **(L)** un peu plus loin. N'allez pas le tuer tout de suite, attendez la venue d'une ninja **(M)**. Lorsque cette dernière aura fait son petit tour et repartira vers la pièce annexe **(28)**, attendez quelques secondes, puis allez tuer le garde du couloir. Traînez alors le corps afin de la cacher là où vous aviez tué le garde endormi. Plaquez-vous de nouveau contre le même mur et attendez la nouvelle apparition de la ninja. Lorsqu'elle repart dans la pièce annexe, suivez-la et supprimez-la. Continuez maintenant vers le nord et rejoignez le ponton. Observez un garde **(N)** situé sur le côté ouest du ponton. Allez le tuer lorsqu'il regarde dans une autre direction que la vôtre. Maintenant, à partir de la position du dernier garde assassiné, plongez dans l'eau et allez vers le nord. A l'approche d'une barque, sortez votre bambou et observez le garde **(O)** présent sur la barge. Sortez de l'eau et allez le tuer lorsqu'il sera de dos. Retournez dans l'eau, puis allez vers l'est. Vous trouverez alors les escaliers vous menant au théâtre Nô, lieu de résidence de Yukihotaru.

LE BOSS : Yukihotaru, la Luciole blanche
Armes : shurikens, bombes incendiaires, bombes fumigènes, sarbacane et épée courte
Attaque(s) spéciale(s)/combo: lancer de 4 shurikens en même temps
Points de vie : 100
Tactique : Cette femme ninja aime à utiliser ces armes de jet. Elle n'utilisera son arme de corps à corps que lorsque vous vous trouverez trop près d'elle ou pour parer vos coups. Pour vous défaire de ce boss, il vous faudra être agile afin d'éviter l'ensemble de ces projectiles. Attention, si vous êtes touché par sa sarbacane, une potion d'antidote s'avérera très utile si vous ne voulez pas voir vos points de vie descendre à une vitesse vertigineuse. Pensez-y lors de votre choix d'objet au début de la mission. Le mieux est de commencer à courir en effectuant un parcours cyclique, en passant sur le coin gauche de la scène, sur la scène, sur le coin droit, puis devant la scène. Faites deux trois tours ainsi jusqu'à ce que votre ennemie se retrouve immobile dans le coin droit de la scène. Là, approchez-vous discrètement et utilisez les projectiles trouvés durant votre mission. Une fois votre adversaire affaiblie, attirer votre cible dans votre ronde. Une technique consiste à la frapper au corps à corps lorsqu'elle se trouve sur le bord de scène et vous en bas. Là, vous pourrez enchaîner plusieurs coups sans être paré !
Ne vous lancez jamais dans un combat frontal, mais plutôt de biais ou par derrière. Pour ce, privilégiez les pas de côté et les sauts acrobatiques. (○△×)

MISSION 8 : LE VILLAGE NINJA

Nombre d'ennemis : 15
Boss : Tatsumaru

Reculez tout de suite pour ne pas alerter le type présent sur le toit devant vous. Grimpez ensuite sur le toit de la maison situé derrière vous.
Dirigez-vous alors vers le coin nord-ouest de la maison et utilisez L1 pour apercevoir le garde **(A)** effectuant sa ronde juste en dessous de vous. Lorsqu'il se dirigera vers l'arrière de la maison, descendez rapidement du toit et courez l'assassiner. Regagnez maintenant votre position de départ. Attendez que le garde **(B)** situé sur le toit juste en face de vous passe sur le flanc sud du toit. Effectuez alors un long saut sur la partie est du toit. Attendez alors que le garde s'approche de vous et vous tourne le dos pour le tuer **(29)**. Approchez-vous du bord sud du toit et observez le garde **(C)** présent en contrebas. Attendez le moment opportun et sautez sur lui, lame en avant. Une fois votre ennemi tué, dirigez-vous vers l'est en longeant les maisons. Arrêtez-vous au coin de la dernière maison, afin d'observer une ninja **(D)** présente au bord de la rivière. Attendez qu'elle se retourne pour aller l'abattre. Eclatez ensuite le panier à gauche de la cascade : vous y trouverez une potion de soins. Traversez la rivière et pénétrez dans la bambouseraie. Suivez le seul chemin possible et observez le garde **(E)** dans la clairière du bout. Tuez-le rapidement, puis avancez discrètement vers la sortie. Demeurez quelques instants à l'orée de la sortie afin de pouvoir observer les mouvements d'un ennemi **(F)** sur la gauche. Dès qu'il se dirigera vers le sud **(30)**, allez le tuer. Longez ensuite la berge vers le nord et empruntez le pont. Utilisez votre grappin sur la tour située face à vous. Observez bien votre future victime **(G)** en haut de la tour et dès qu'elle vous tournera le dos, tuez-la. Descendez de la tour et traversez l'espace vous séparant du pic rocheux central en roulés-boulés. Plaquez-vous contre le pic, puis attendez que le garde **(H)** un peu plus au sud s'immobilise derrière la plante présente à côté d'un panier. Allez la tuer puis revenez vous cacher derrière le pic. Avancez doucement vers l'ouest, entre le pic et la tour. Vous verrez alors une ninja **(I)**. Attendez qu'elle détourne son regard pour courir la tuer. Contournez la maison par le sud et cachez-vous dans le petit canal d'évacuation. Observez alors les mouvements d'un nouvel ennemi **(J)** gravissant et descendant la pente d'un tertre. Lorsque ce dernier



amorcera son ascension (31), suivez-le et plantez-lui votre lame de katana dans le dos. Grimpez la pente, puis une fois sur la plate-forme, allez vous cacher derrière la tour située devant vous. Observez alors les allées et venues d'un garde (K) placé au-delà d'une fosse. Attendez qu'il ne vous voit pas, puis allez vous agripper à la bordure de la fosse. De là, attendez que votre proie se place devant vous, le dos bien exposé. Tuez-la. Cherchez derrière une colonne de cette zone : une boîte contenant une mine ! Suivez la paroi est de la carte. Vous arriverez alors le long d'une petite palissade. Grimpez le rebord situé à gauche de cette dernière, puis cachez-vous derrière la palissade entourant le centre de tir (32). A l'intérieur, vous verrez un archer (L) prêt à recevoir votre lame. Une fois votre ennemi à terre, sortez de l'aire de tir, puis allez vous cacher derrière l'arbre situé sur la plate-forme inférieure. De là, inspectez les déplacements d'un garde (M) en contrebas. Attendez qu'il vous tourne le dos pour aller rapidement lui couper le gosier. Maintenant, allez discrètement vers le sud. Aux abords d'une maison, vous apercevrez un garde (N). Attendez qu'il aille vers l'est, puis tuez-le. Remontez maintenant vers le nord. Dans la forêt située devant la paroi nord de la carte, vous trouverez un dernier ennemi (O). Cachez-vous discrètement derrière un des arbres, puis tuez-le pour rencontrer Tatsumaru.

LE BOSS : TATSUMARU

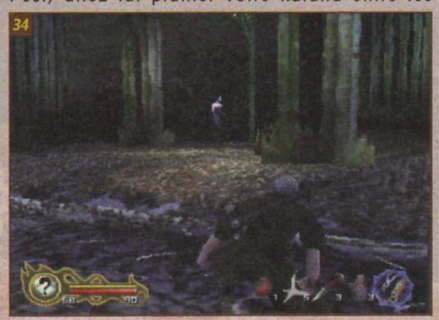
Après avoir tué les quinze ennemis de la mission, vous vous retrouverez face à Tatsumaru. Ce n'est pas véritablement un boss. En effet, il possède 100 Points de Vie mais le combat s'arrêtera lorsqu'il atteindra les 50 points de vie. La seule chose que vous aurez à faire est de parer ses coups, puis d'enchaîner les vôtres.

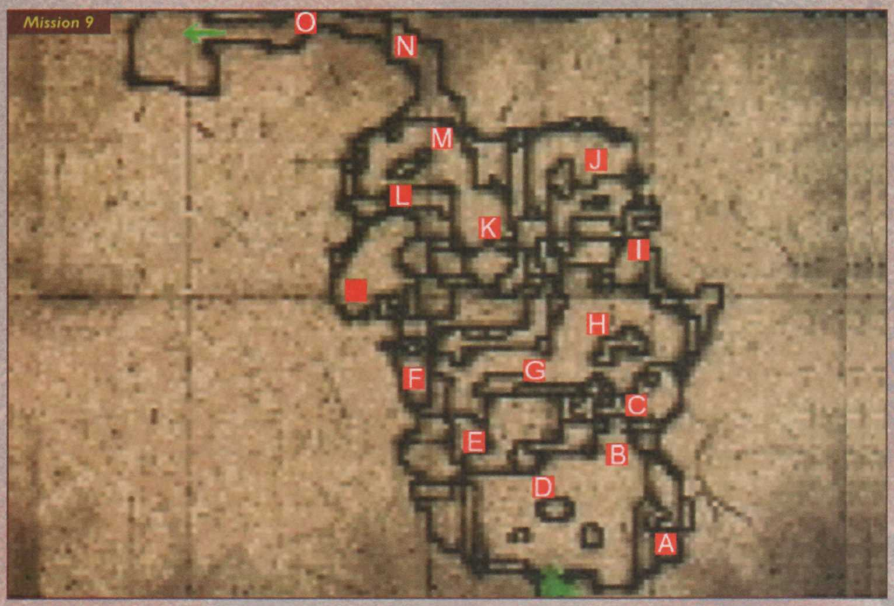
MISSION 9 : AUX TROUSSES DE TATSUMARU

Nombre d'ennemis : 16
Boss : BYAKKO

Dirigez-vous vers l'est en longeant le bord de la carte. Entre deux forêts de bambous, vous pourrez voir une adversaire (A) un peu plus haut. Accroupissez-vous et attendez que votre victime fasse l'erreur de vous tourner le dos. Tuez-la, puis continuez vers le nord tout en suivant le bord de carte. Faites bien attention pendant ce mouvement : le passage que vous empruntez accueille un piège incendiaire sur le bord. Evitez-le au risque de subir quelques désagréments... En parvenant au bout de ce passage, vous pourrez apercevoir une rivale (B) sur la gauche. Demeurez accroupi, puis lorsqu'elle détournera le regard, allez la tuer. Déplacez ensuite son cadavre sous l'arche. Maintenant, utilisez votre grappin sur l'arche située juste au-dessus de vous. Vous pourrez alors voir les mouvements d'un archer (C) n'attendant que votre lame pour finir ses jours. Redescendez sous l'arche et dirigez-vous vers l'ouest de la carte. Cachez-vous derrière le gros rocher présent au centre de la clairière où vous aviez commencé cette mission. Cachez-vous

derrière trois bambous (33) et jetez un œil sur la droite pour apercevoir un nouvel ennemi (D). Attendez qu'il s'en retourne vers l'ouest pour aller le tuer. Cet assassinat doit se faire le plus rapidement possible, car si votre proie se trouve trop à l'ouest, vous serez remarqué par un archer situé un peu plus loin ! Une fois votre délit commis, traînez le cadavre vers l'est, puis contournez le rocher par le sud. Continuez votre progression vers l'ouest. Au bout de la carte, vous pourrez voir, sur la droite, un archer (E) sur une petite plate-forme surélevée. Demeurez accroupi quelques instants à distance raisonnable, puis allez le tuer. Après votre crime, reculez de quelques pas et dirigez-vous vers le bord ouest de la carte. Montez discrètement une petite pente entourée de bambous. En haut de cette côte, vous trouverez un garde griffu (F). Tuez-le rapidement. Jetez maintenant un œil du côté est. Le long de la rivière, inspectez le tour de garde d'une ennemie (G). Lorsqu'elle entamera sa marche vers l'est, courez-lui après et donnez-lui un coup fatal. Avancez avec précaution de quelques pas vers l'est. Vous apercevrez un nouveau griffu (H). Attendez un peu qu'il se place dos à vous et tuez-le. Dirigez-vous vers l'est et longez le bord de carte vers le nord. Avancez jusqu'à apercevoir un nouvel ennemi (I) posté près de la rivière. Tuez-le au moment propice. Traversez la rivière et demeurez quelques instants sur le bord opposé en position accroupie. Vous discernerez alors une adversaire (J) un peu plus loin, aux abords d'une petite hutte (34). Lorsqu'elle se dirigera vers l'est, allez lui planter votre katana entre les





omoplates. Rejoignez la rivière et suivez-la en allant vers l'ouest. Juste après un bois de bambous, vous trouverez une berge. Accédez-y discrètement, puis attendez la venue d'une garde **(K)** par le côté est **(35)**. Tuez-la dès qu'elle retournera dans la forêt. A partir de l'emplacement de son cadavre, allez vers l'ouest. Au milieu des bambous, jouxtant l'extrémité ouest de la carte, un opposant **(L)** se balade. Demeurez accroupi, puis allez le tuer quand le bon moment se présentera. Maintenant, allez vers l'est, en vous camouflant derrière les divers « bosquets » de bambous. Vous apercevrez alors un ninja masqué **(M)**. Attendez qu'il se retourne pour l'occire. Empruntez le chemin au sein de la forêt de bambous située au nord-ouest de la carte. Dans ce défilé, vous trouverez deux gardes faciles à tuer **(N, O) (36)**. Allez au bout du chemin pour rencontrer le boss de ce niveau.

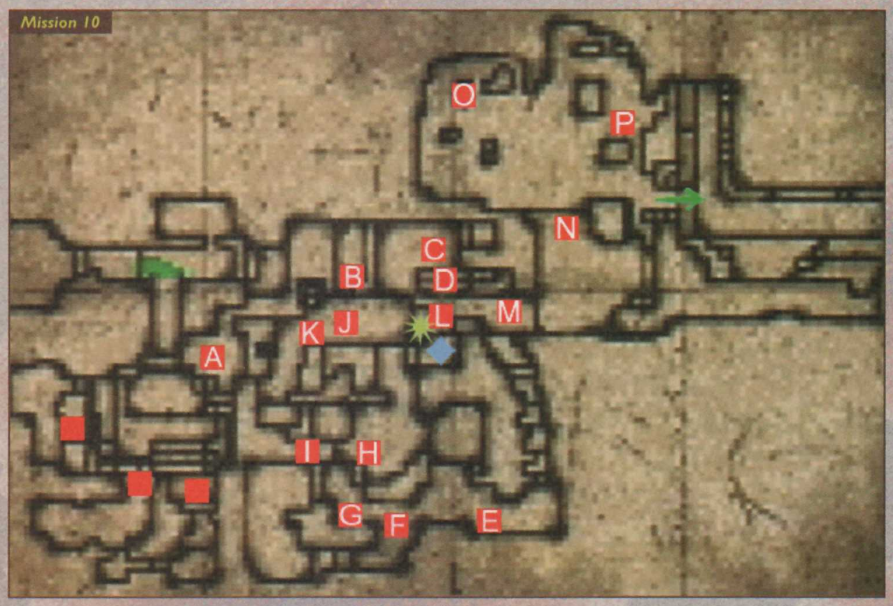
LE BOSS : BYAKKO
Armes : bombes incendiaires, épée
Attaque(s) spéciale(s)/combo : 4 coups d'épée successifs
Points de vie : 90
Tactique : Pour battre ce boss, essayez de vous mettre à bonne distance de lui et de lui envoyer le maximum de bombes incendiaires récupérées durant la mission. Après l'avoir bien affaibli, parer ses combos et effectuez deux pas sur le côté, faites une rapide réorientation vers votre adversaire et frappez deux fois. Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'en suive !

MISSION 10 : LES CAVERNES DE KANSEN

Nombre d'ennemis : 19
Boss : 0
Spécial : voici la seule mission où vous aurez réellement besoin d'un objet pour devenir grand-maître. Embarquez donc deux sarbacanes.

A partir de votre point de départ, allez au bout du passage et plongez dans l'eau située sur votre droite. Nagez tout droit, puis grimpez discrètement sur la berge

située sur votre gauche. Là, avancez de quelques pas vers l'est, afin de pouvoir observer un garde **(A)** faisant le tour d'un énorme pilier. Attendez qu'il vous tourne le dos pour aller le tuer. Allez maintenant vous cacher derrière le gros pylône de roche situé sur la gauche. Plaquez-vous sur le flanc ouest du pylône, puis attendez quelques instants pour voir apparaître une ennemie **(B)**. Lorsqu'elle repartira vers le bout de la corniche, allez lui planter votre arme dans le dos. Tout en faisant attention aux pièges à bambous, longez la paroi nord de la carte. Ne longez pas de trop près le mur de bois : un piège de lance s'y trouve ! Vous verrez alors un garde **(C)** devant vous. Allez le tuer lorsqu'il sera de dos. Suspendez-vous à la plate-forme située juste à côté. Observez une garde **(D)** et attendez qu'elle soit de dos pour aller la tuer. Allez au bout de cette plate-forme et éclatez les sacs pour dénicher une potion de soins. Empruntez ensuite le passage situé au sud de cette plate-forme. Continuez dans le couloir en évitant avec agilité les deux pièges de bambous placés dans le boyau. Après le deuxième piège, courez jusqu'au bout du passage afin d'éviter une flèche sortant du mur droit. Une fois en bas, regardez sur la droite la femme ninja **(E)** présente dans la pièce. Quand elle regardera vers le nord, courez la transpercer. Maintenant placez-vous accroupi à l'emplacement de votre victime et regardez sur la droite. Attendez un ennemi griffu **(F)**. Observez-le bien, puis lorsqu'il repartira d'où il est venu, allez vous



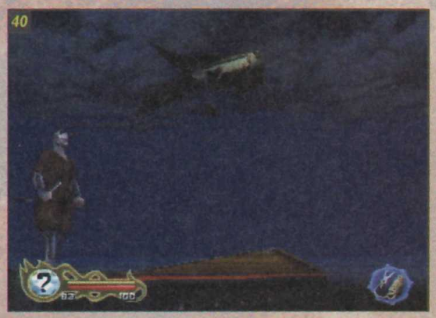
plaquer contre le mur opposé, juste dans l'entrée. Placez-vous de manière à pouvoir observer l'apparition du « griffu ». Là, lancez-lui une fléchette de sarbacane **(37)**. Une fois votre proie à terre, longez ce même mur et observez l'archer **(G)** présent au bout du couloir. Attendez qu'il détourne son regard pour aller le tuer. Traînez ensuite son cadavre près de celui de votre cible de sarbacane. Empruntez ce passage. Au bout, traversez le prochain couloir en slalomant entre les nombreux pièges incendiaires disposés sur le sol. Pénétrez dans la prochaine grotte en mode Discret. Attendez que le garde **(H)** présent à l'intérieur se place au nord de la pièce, de dos, afin de pouvoir l'assassiner. Descendez ensuite de quelques mètres, en roulés-boulés, afin de voir une femme ninja **(I)** en contrebas. Allez la tuer lorsque le moment s'y prêtera, puis continuez. Au bout du prochain couloir, plaquez-vous contre la paroi afin de voir vos deux prochaines victimes **(J,K)** dans la pièce suivante. L'une d'elles dort et l'autre se balade derrière elle. Attendez que l'homme en mouvement soit de dos, sur le côté gauche de l'homme assoupi. Là, tirez sur lui une fléchette de sarbacane afin de le tuer en un seul coup **(38)**. Tuez ensuite l'homme endormi et montez la petite pente située au bout de la pièce. En haut, observez les mouvements d'une ninja **(L)**. Attendez qu'elle soit le plus près possible de vous pour aller la tuer et tirer son cadavre le plus vite possible dans la pente. Remontez la pente et ramassez une boîte (contenant de la poussière aveuglante) juste au bout du couloir, près des grilles. Avancez maintenant en mode Accroupi vers l'autre côté du couloir afin de découvrir un ennemi. Attendez qu'il vous présente son dos pour le tuer **(M)**. Traversez la prochaine pièce et attendez de pouvoir apercevoir un opposant **(N)** en contrebas. Dès que ce dernier se tournera, allez l'assassiner. Pénétrez maintenant dans le dépôt par le portail. Sur la droite, derrière une estrade, vous verrez un « griffu » **(O)**. Tuez-le lorsqu'il vous proposera son dos, puis pénétrez dans la zone de gauche, accueillant nombre de caisses. Sur la seconde caisse, localisez votre dernière cible **(P)** **(39)**. Attendez qu'elle se tourne pour aller l'assassiner. Allez maintenant au sud est de ce dépôt pour clore cette mission.

MISSION 11 : BATAILLE EN MER

Cette mission se divise en deux cartes, chacune accueillant un nombre précis d'ennemis et un boss. Pour obtenir le rang de grand-maître, il vous faut totaliser 15 assassinats sur l'ensemble des deux cartes. Le pas à pas qui suit vous indique comment en réaliser 5 sur la première et 10 sur la seconde.

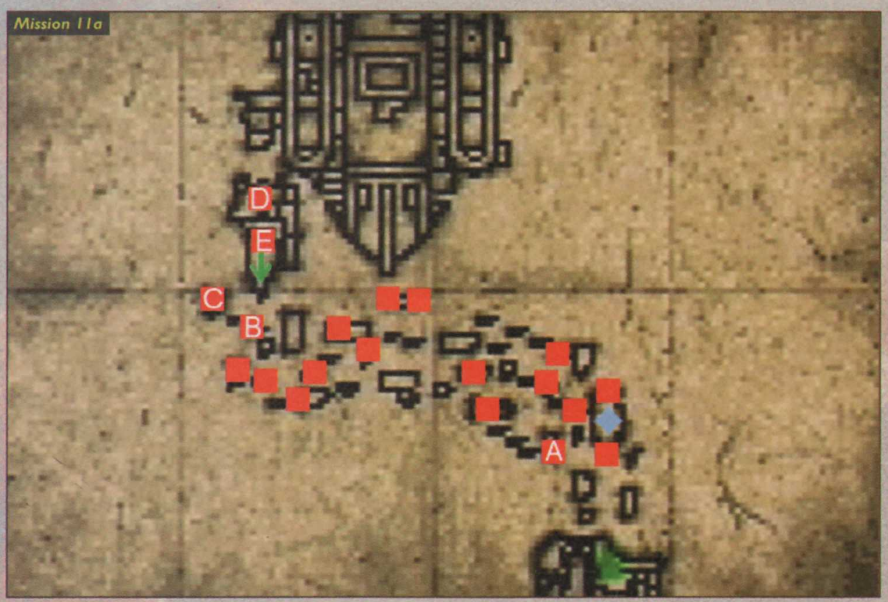
LA PREMIERE CARTE :
Nombre d'ennemis : 20
Boss : Suzaku

Longez la berge vers l'ouest et descendez dans l'eau. Nagez vers le nord-est jusqu'à parvenir au niveau de trois barges. Passez entre elles et approchez-vous de celle arborant des boiseries dorées sur son bord. Remontez alors à la surface et utilisez votre bambou pour ne pas être repéré. Observez les mouvements du garde **(A)** présent sur la barge. Grimpez sur cette



dernière lorsque votre victime vous présentera son dos. Assassinez-le. Replongez maintenant dans l'eau, puis nagez de nouveau vers le nord-est et avancez sans vous soucier des différents ennemis situés sur les bateaux. Pour ne pas vous perdre, suivez toujours la limite est de la carte. Lorsque vous en viendrez à rencontrer un requin : fuyez au plus vite. Lorsque vous arriverez au niveau du bateau de l'aube de feu, approchez-vous de la barge située non loin de la proue du bateau. Là, utilisez votre bambou pour contempler un garde **(B)** posté sur le ponton **(40)**. Lorsqu'il vous tournera le dos, allez l'assassiner. Observez ensuite la ninja **(C)** présente sur le bateau situé juste au nord. Lorsqu'elle s'immobilisera vers le nord du bateau, effectuez un long saut pour rejoindre le bateau **(41)**, puis courez lui planter votre lame entre les omoplates. Maintenant, replongez dans l'eau et passez sous le bateau de l'aube de feu. Grimpez sur le ponton, puis dirigez-vous vers le nord. Vous trouverez alors un « griffu » **(D)** dans ce qui pourrait s'apparenter à un hall d'embarquement. Tuez votre ennemi lorsqu'il se tournera, puis revenez sur le quai. Avant de grimper sur le bateau, observez les mouvements d'un garde présent sur le ponton **(E)** principal. Allez le tuer au moment fatidique, puis dirigez-vous vers le sud du bateau pour rencontrer une nouvelle fois Suzaku.

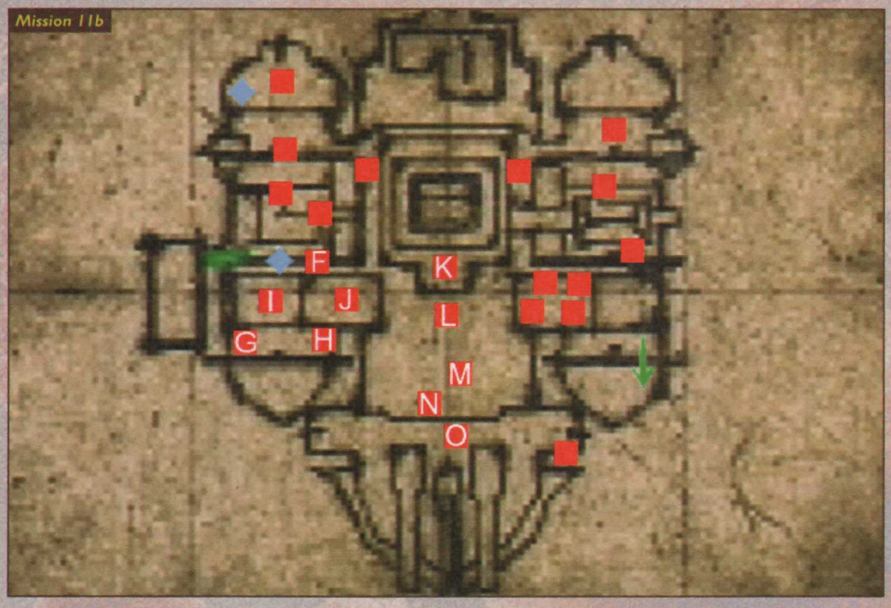
LE BOSS : SUZAKU, le moineau rouge
Armes : bombes incendiaires, shurikens et épée
Attaque(s) spéciale(s)/combo: 3 coups d'épée successifs suivis d'un balayage au pied
Points de vie : 200
Tactique : Pour commencer, n'hésitez pas à lui lancer quelques bombes incendiaires et des fumigènes. Les premières l'affaibliront et les seconds vous permettront de le frapper sans avoir à subir de parade. Utilisez une de chaque, mais n'épuisez pas tout votre stock : gardez-en pour le boss final ! Pour lancer ces bombes en toute sécurité, montez sur les barrières situées le long du navire et visez votre ennemi.
Pour affaiblir votre adversaire au corps à corps, placez-vous face à lui et parez sa combo. Juste après, placez-lui deux coups de katana, puis fuyez.



Mais le moyen le plus simple est de grimper sur le levier situé au fond du bateau **(42)** et d'affronter votre adversaire de cette hauteur. Ici, la majeur partie de vos coups toucheront sans être parés !

LA SECONDE CARTE :
Nombre d'ennemis : 24
Boss : Dame Kagami

A partir de votre point de départ, avancez de quelques pas et planquez-vous derrière le mat situé juste en face de vous. De cette position, observez le garde **(F)** présent un peu plus loin. Allez le tuer, puis revenez sur vos pas. Au passage, éclatez la caisse présente au pied du mat pour trouver une potion de soins. Prenez alors le passage allant vers le sud et plaquez-vous contre le mur sud du dépôt accueillant un canon long. Attendez quelques instants, afin de voir arriver une ninja **(G)**.
Allez alors la tuer. Traversez maintenant le ponton principal vers l'est et cachez-vous derrière le mat situé au centre. Attendez que la ninja **(H)** postée un peu plus à l'est vous tourne le dos pour aller l'abattre. Utilisez votre grappin sur la rambarde située au nord. Demeurez agrippé à la rambarde jusqu'à ce que le ninja **(I)** situé en haut soit digne de recevoir votre lame dans la carotide. Puis accroupissez-vous en haut des escaliers est et attendez quelques instants qu'un « griffu » **(J)** vienne se placer de dos, en bas des escaliers. Tuez-le. Sautez maintenant au-dessus de la rambarde est afin d'atteindre la place située en contrebas. Là, dirigez-vous vers le bâtiment de gauche. Devant l'entrée, vous trouverez un garde **(K)**. Assassinez-le, puis jetez un œil vers le sud de la place. Vous pourrez voir à loisir les mouvements d'un « griffu » **(L)** situé juste en dessous **(43)**. Sautez par-dessus la rambarde, puis achevez-le d'un coup de katana. Déplacez ensuite son corps vers l'entrée de la maison. Placez-vous maintenant à l'emplacement où vous aviez tué le « griffu » puis avancez de quelques pas. Vous verrez une ninja **(M)**. Dès qu'elle amorcera sa marche vers le sud, suivez-la rapidement et tuez-la. Traînez au plus vite son corps vers le nord. Redescendez vers le sud, puis allez vous plaquer contre la paroi située au bout de la place. De là, vous verrez une ninja **(N)** sur une plate-forme et un de ses collègues sur la plate-forme supérieure **(O)**. Allez alors à l'extrême ouest de la plate-forme et montez tout en haut. Tuez vos deux ennemis en les surprenant par au-dessus. Maintenant revenez sur la place au niveau de la maison, puis prenez le passage de l'est. Passez tout ce passage en roulés-boulés pour ne pas être aperçu par les quatre gardes situés dans l'enceinte sur la gauche. Une fois arrivé au bout du passage, descendez les escaliers de droite pour affronter le boss final.



LE BOSS : DAME KAGAMI
Le combat avec dame Kagami se déroule en deux parties. La seconde partie débutera lorsque vous aurez réduit Kagami à moins de 130 Points de Vie.

KAGAMI (PREMIERE PARTIE)
Armes : un éventail
Attaque(s) spéciale(s)/combo : deux coups d'éventails suivis d'une esquive sur le côté.
Points de Vie : 300, le combat s'arrêtant à 130 P. V.
Tactique : Parez les deux coups d'éventail, puis réorientez-vous pour pouvoir frapper Dame Kagami. Fuyez et replacez-vous de face. Répétez l'opération jusqu'à faire descendre votre adversaire en dessous de 130 P. V. N'usez pas vos objets dans cette partie du combat, ils vous seront beaucoup plus utiles lors de la seconde partie.

KAGAMI (SECONDE PARTIE)
La seconde partie débutera lorsque vous aurez réduit Kagami à moins de 130 Points de Vie.
Armes : épée, sarbacane, couteau de lancer
Attaque(s) spéciale(s)/combo : trois coups successifs suivis d'une esquive.
Points de Vie : 130 P. V.
Tactique : Là, utilisez tout ce qui vous reste comme objet. Profitez-en, c'est votre dernier combat. Pour avoir rapidement la peau de votre adversaire, utilisez des bombes fumigènes. Cela vous permettra de donner trois ou quatre coups sur votre victime sans être endommagé. Ensuite, affrontez Kagami de face, parez son attaque puis donnez-lui un coup **(44)**. Dès que vous verrez Kagami passer sur votre côté, fuyez et replacez-vous face à elle. Répétez l'opération pour voir mourir Kagami.

AYAME

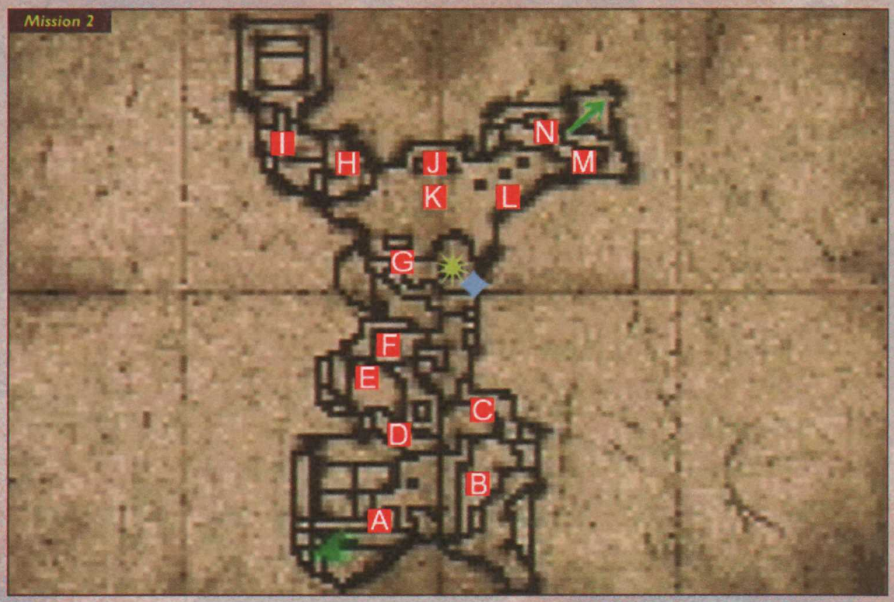
MISSION 1 : ENTRAINEMENT

La première mission d'Ayame est identique à celle de Rikimaru. Consultez donc la mission 1 : entraînement de Rikimaru, pour en savoir plus.

MISSION 2 : LES BANDITS DE MONTAGNES

Nombre d'ennemis : 14
Boss : Baron

Allez tout droit et approchez-vous discrètement d'une petite hutte. Entrez pour trouver un soldat **(A)** assoupi. Accroupissez-vous et donnez-lui un coup de dague. Ressortez de la hutte en faisant gaffe de ne pas être vu par le paysan dans les rizières, puis passez derrière la hutte. Dirigez-vous vers l'est. Vous trouverez deux nouvelles huttes. Allez vous placer le long de la petite paroi située sur le côté de la plus grande maison. Vous pourrez alors voir arriver un garde **(B)** au-dessus de vous. Attendez qu'il entame son trajet vers l'est, pour aller le tuer. Longez la paroi est de la carte. Lorsque vous arriverez au-dessus d'une fosse, localisez les mouvements d'un soldat **(C)**. Lorsqu'il se dirigera vers l'ouest, allez l'abattre. Passez sous le tronc d'arbre abattu, puis avancez vers l'ouest. Accroupissez-vous entre un autel et une grange. Attendez alors de voir un guerrier **(D)** arriver par l'ouest. Dès qu'il vous tournera le dos près d'un arbre, allez l'assassiner **(45)**. Dirigez-vous vers le bord ouest de la carte. Longez la paroi en montant vers le nord. Dans une fosse accueillant un puits, vous trouverez un lancier **(E)** effectuant des allers-retours. Dès qu'il entamera sa marche vers le nord, courez lui après pour l'égorger. Allez vers l'est. Approchez-vous de la tour, puis utilisez votre grappin pour aller tuer l'archer **(F)** présent en haut. Redescendez de votre promontoire et longez le bord de la carte ouest. Allez vous cacher dans la fosse bordée par deux ponts. Au-dessus de vous, vous pourrez voir un garde **(G)** prêt à être occis. Une fois qu'il mord la poussière, longez par le sud la maison située à l'est. A un coin, vous trouverez une caisse contenant une potion de soins. Dirigez-vous vers l'ouest et longez le bord de carte vers le nord. Evitez les pièges de bambous présents sur votre trajet, puis observez les mouvements d'un ennemi **(H)** situé non loin d'une arche composée de deux gros pylônes rouges **(46)**. Lorsqu'il se dirigera vers le nord, allez lui planter vos deux lames dans le dos. Traînez son corps au niveau de l'aire accueillant deux pièges de bambous. Passez le long des deux poteaux rouges, puis plaquez-vous contre la roche située au-delà. Attendez alors la venue d'un adversaire **(I)**, descendant les escaliers. Lorsqu'il les remontera, courez l'égorger. Redescendez ensuite les escaliers, puis passez sous l'arche rouge. Avancez vers l'est, sautez au-dessus d'une barrière, puis pénétrez en mode Discret dans une maison en ruines. A l'intérieur, vous trouverez un garde **(J)** endormi **(47)**. Tuez-le, puis allez utiliser votre grappin sur la tour située un peu plus au sud. Tuez le garde **(K)** présent en haut, puis redescendez. Dirigez-vous vers le sud-est. A l'intérieur d'une grange, vous ramassez une boîte contenant un antidote. Longez ensuite la grange par le sud : à un de ses coins, vous trouverez une caisse contenant une potion de soin. Suivez le bord de la carte est en allant vers le nord. Stoppez-vous entre la roche et un arbre, afin de voir un garde



(L) arriver. Lorsque ce dernier s'immobilisera non loin de vous, allez le tuer. Allez ensuite vers le nord-est et localisez l'archer **(M)** présent près d'un flambeau. Atteignez sa plate-forme et tuez-le. Ensuite, dirigez-vous vers les hauteurs à l'extrême est de la carte (en faisant attention aux deux rochers prêts à rouler au cas où vous passeriez juste devant) afin de trouver le dernier soldat **(N)** de cette mission **(48)**. Tuez-le lorsqu'il regardera ailleurs, puis rejoignez la maison du boss située dans le coin nord-est de la carte.

LE BOSS : BARON
Armes : masse de guerre
Attaque(s) spéciale(s)/combo : trois coups successifs de masse
Points de Vie : 180
Tactique : Pour ce combat, la finesse n'est pas d'actualité. En effet, votre adversaire frappera sans aucune subtilité, enchaînant des coups variant de 6 à... 21 points de dommage ! Pour affronter Baron, placez-vous toujours face à lui puis parez ses trois coups. Ensuite, enchaînez vos coups en en plaçant un maximum. Lorsque vous ne serez plus en mesure de l'atteindre, éloignez-vous en courant, puis replacez-vous face à lui.
Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'en suive.

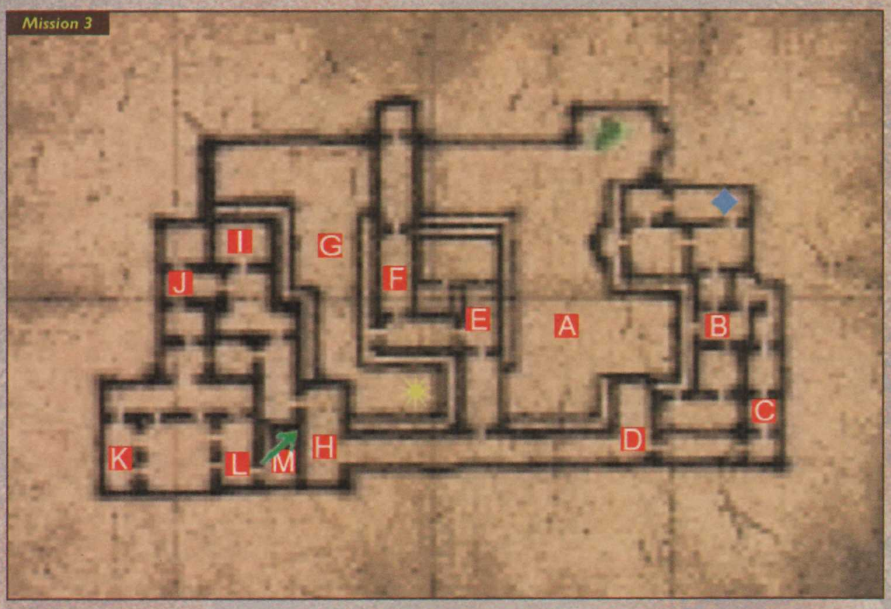
MISSION 3 : DAME KEI EST EN DANGER

Nombre d'ennemis : 13
Boss : GENBU

Optez pour une avancée en roulés-boulés, puis suivez le chemin de pierre vers le sud. Gardez un œil sur votre compteur Ki, et lorsque ce dernier montera en flèche, arrêtez-vous pour apercevoir un samouraï **(A)** devant vous. Reculez pour l'avoir toujours en vue, puis, lorsqu'il se retournera vers le sud, allez l'assassiner. Suivez le chemin de pierres, puis prenez sur la gauche à la prochaine bifurcation. Plaquez-vous alors à droite de l'entrée du bâtiment. Attendez qu'un soldat **(B)** apparaisse et aille au fond de la pièce pour l'assassiner. Si vous voulez une potion de

Tenchu 2

Mission 3



49

50

soins, vous pouvez aller dans la pièce située au nord-est afin d'en dénicher une dans une des caisses **(49)**. A partir de la pièce où vous avez abattu votre dernier garde, passez dans la seconde pièce de gauche, puis allez vous plaquez contre le mur jouxtant l'ouverture de la salle contenant deux lances et une caisse. Là, attendez la venue d'un samouraï **(C)** et tuez-le dès qu'il retournera sur ses pas. Avancez ensuite vers le sud, puis vers l'ouest. Lorsque vous arriverez au recoin du couloir accueillant un garde mort sur le mur gauche, plaquez-vous contre le mur jouxtant l'entrée. Vous verrez apparaître un garde **(D)** à l'entrée de la porte. Tuez-le quand il vous tournera le dos. Traversez maintenant le couloir menant vers l'est. Arrêtez-vous à la première bifurcation, juste après une épée plantée dans le mur. Pénétrez dans la pièce, traversez-la, puis plaquez-vous contre le mur situé près de l'ouverture du bout. Dans la pièce annexe, vous pourrez alors voir un soldat mort contre le mur de droite et un ennemi **(E)**. Assassinez ce dernier, puis ramenez son cadavre dans la pièce précédente. Observez l'ouverture de la prochaine pièce. Attendez quelques instants afin de voir votre Ki augmenter et voir apparaître un samouraï **(F)**. Allez le tuer dès qu'il se dirigera vers le sud du couloir. Avancez et sortez dehors par la porte droite. Là, longez (en mode Accroupi) le mur gauche. Observez bien l'espace situé au-delà du prochain coin. Vous verrez une alliée mais aussi une petite boîte abritant une grenade. Allez la ramasser lorsque la femme portera son regard ailleurs que dans votre direction. Cachez-vous derrière le carré de bois présent au centre de la cour, lorsque vous ramasserez l'objet **(50)**. Faites bien attention à ne pas croiser le regard de la femme : elle se mettrait alors à crier et vous n'auriez plus qu'à dire adieu à votre statut de grand-maître ! Maintenant, revenez sur vos pas, puis traversez la cour extérieure en allant vers le nord. Sur votre trajet, assassinez un garde **(G)**, puis entrez de nouveau dans le bâtiment par l'entrée par laquelle vous étiez sorti. Regagnez le long couloir du sud de la carte. Passez aux côtés d'un allié, puis avancez doucement jusqu'au bout du couloir. Utilisez votre touche d'observation (L1) afin de bien localiser un archer **(H)** situé dans la prochaine portion de

51

52

couloir. Allez l'égorger lorsqu'il amorcera son mouvement vers le nord **(51)**. Suivez le couloir vous conduisant vers le nord. Allez ensuite jeter un œil dans la pièce la plus au nord du bâtiment. A l'intérieur, vous trouverez un soldat **(I)** prêt à mourir. Une fois ce dernier assassiné, ressortez de cette pièce, puis plaquez-vous contre le mur près de l'ouverture tout de suite sur la droite. Attendez alors un lancier **(J)** faisant son apparition dans la pièce abritant un allié mort. Dès que votre adversaire retournera dans la pièce sud, suivez-le, puis supprimez-le. Passez ensuite dans le dojo sud. Dirigez-vous vers l'aile ouest pour tuer un soldat **(K)**, puis traversez le tatami. Dans le couloir est, vous trouverez un lancier **(L)** facile à assassiner **(52)**. Brisez ensuite la porte barricadée juste derrière le dernier garde achevé. Grimpez les escaliers de la prochaine pièce. Accroupissez-vous sur les dernières marches pour voir les allées et venues d'un ennemi **(M)**. Observez ses déplacements afin de saisir l'instant fatidique pour le tuer. Le meilleur moment sera juste après qu'il a fait son arrêt lors de son trajet vers le sud. Là, courez lui donner un coup de lame. Continuez ensuite votre chemin entre les flammes des prochaines pièces pour rencontrer le boss de ce niveau.

LE BOSS : GENBU
Armes : 2 masses à une main (13 points de dommage chacune) et des fumigènes.
Attaque(s) spéciale(s)/combo : deux coups successifs de masse
Points de Vie : 300/fin du combat à 150 P. V.
Tactique : votre second boss n'est pas beaucoup plus fin que le premier ! Pour le combattre, pas besoin de faire dans l'originalité : placez-vous à deux trois pas de lui. Ne vous éloignez pas trop pour ne pas recevoir un fumigène. Parez alors ses deux coups de masse, puis enchaînez votre combo, tout en restant face à lui. Effectuez un roulé-boulé en arrière (R1+◇+X), afin de vous replacer face à lui. Puis recommencez la même technique.

MISSION 4 : SAUVER LA PRINCESSE

Nombre d'ennemis : 13
Boss : 0
Spécial : cette mission va vous encourager à devenir grand-maître ! En effet, si un ennemi vous voit, la mission prend aussitôt fin ! Agissez donc comme d'habitude : avec la plus grande discrétion...
A partir de votre point de départ, allez tout droit vers

À l'occasion de la sortie de la PlayStation 2

AK VIDEO et Sony Music DEPARTEMENT VIDEO

présentent

Albator 78 - *Vol 1 à Vol 6 (existe à l'unité et en 2 coffrets de 3 DVD et 1 coffret de 6 DVD)*

Albator 84 - *Vol 1 à Vol 3 (existe à l'unité et en coffret de 3 DVD)*

Les mystérieuses cités d'or
Vol 1 à Vol 5 + 1 DVD bonus inédit (existe en coffret de 6 DVD)

Il était une fois l'homme
Vol 1 à Vol 4

Il était une fois les découvreurs
Vol 1 et Vol 2

Il était une fois les amériques
Vol 1 et Vol 2

Il était une fois les explorateurs
Vol 1 et Vol 2

Capitaine Flam
Le film

Mermaid's Scar
La cicatrice de la sirène

Nicky Larson
City Hunter

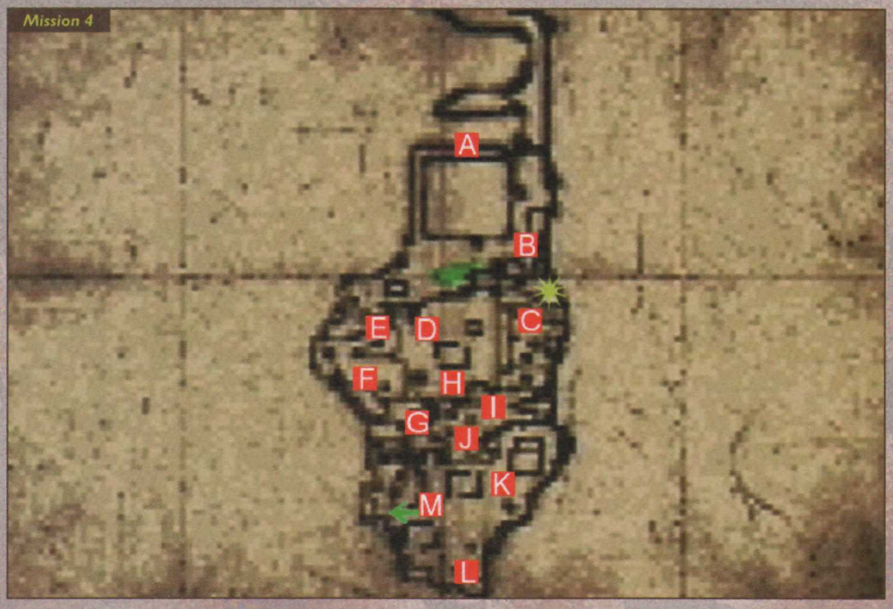
LE MEILLEUR DES SÉRIES TV en DVD compatibles PS 2

Distribué par IDE et Sony Music Vidéo

I.D.E

REVENDEURS, contactez IDE au : **01 49 29 26 00** / Fax : 01 49 29 71 60

Tenchu 2



le nord. Passez sur le côté ouest du campement et longez la grille tout en évitant le piège de bambous présent sur votre chemin. Une fois arrivé au niveau du flanc nord, engagez-vous discrètement dans la suite du passage. Attendez alors la venue d'un ninja rouge (A), puis reculez pour qu'il ne vous aperçoive pas. Lorsqu'il marchera vers l'est, courez l'assassiner. Continuez de longer le campement et suivez son bord est. Un peu plus loin, sur les hauteurs d'un rocher, un nouveau garde (B) viendra à vous. Attendez qu'il rebrousse chemin pour le tuer.

Descendez discrètement du rocher et arrêtez-vous sur la prochaine plate-forme. Observez alors un soldat (C) derrière l'arbre. Patientez quelques secondes afin de pouvoir le tuer lorsqu'il vous présentera son cou (53). Une fois votre victime éradiquée, allez tout de suite ramasser une boîte située juste sur le bord de la carte, à côté d'un piège de bambous. Cette boîte contient une sarbacane. Allez vers l'ouest. Longez la tour située un peu plus loin par le flanc sud, puis utilisez votre grappin sur la tour d'en face. En haut, poignardez l'archer (D) dès qu'il vous tournera le dos. Profitez de votre hauteur pour épier les déplacements d'un ninja (E) situé en contrebas (54). Dès qu'il s'éloignera de la maison, sautez de la tour, puis suivez-le et plantez-le. Maintenant dirigez-vous vers l'ouest. Grimpez quelques monticules de terre, afin de rejoindre la bordure de carte. Faites très attention : les pièges de bambous pullulent ! Allez vous planquer derrière un arbre sur une plate-forme inférieure. De cette position, regardez les déplacements, vers le sud, d'un ninja (F) situé en contrebas. Dès qu'il entamera sa ronde vers l'est, suivez-le et égorgez-le. Continuez de descendre vers le sud, afin de rejoindre les roseaux de bord de carte. Accroupissez-vous et placez-vous juste derrière un arbre accueillant un piège de bambous à sa gauche. Là, vous verrez apparaître un lancier (G) à quelques pas de vous (55).

Allez lui enfoncer vos armes entre les omoplates. Maintenant, rejoignez une plate-forme située un peu plus au nord. Cachez-vous derrière des troncs d'arbres coupés. Inspectez alors les mouvements d'un samouraï (H) posté à l'est. Lorsqu'il se dirigera vers l'est, courez à sa poursuite et assassinez-le. Allez vous cacher derrière une plaque de bois faisant office de bouclier, située sur le bord sud de cette plate-forme. En contrebas, vous apercevrez la ronde d'un lancier (I) (56). Ce dernier ne fait jamais d'arrêt. Soyez donc à l'affût de son mouvement vers le sud. C'est le seul moment où il vous tournera le dos. A cet instant, courez-lui après, puis étendez-le. Utilisez ensuite votre grappin sur la tour située juste au sud. En haut, supprimez l'archer (J) inspectant l'horizon. Redescendez de la tour, puis dirigez-vous vers le sud-est. Avant de descendre la dénivellation, localisez un lancier (K) en contrebas, près d'un campement. Attendez qu'il se tourne pour aller le tuer. Continuez votre progression vers le sud, tout en longeant le bord est de la carte. Avancez doucement jusqu'à l'extrême sud afin de découvrir un ninja (L). Demeurez quelques instants accroupi lors de son approche, puis foncez-lui dessus lorsqu'il s'éloignera. Pour finir, allez vers l'ouest et pénétrez dans le campement, entouré de tissus blanc et noir, par l'entrée sud. Placez-vous près de l'entrée opposée afin d'avoir dans votre ligne de vue les palissades et un garde (M) passant

derrière (57). Dès qu'il effectuera son quart de tour vers l'est, allez l'égorger. Pour clore cette mission, approchez-vous de la petite maison de gauche.

MISSION 5 : L'ILE KUBON

Nombre d'ennemis : 24
Boss : 0

Allez tout droit et longez la paroi rocheuse vers l'est. Planquez-vous sous la première plate-forme rencontrée, puis attendez que le soldat (A) se rapproche de vous. Dès qu'il se retournera, grimpez le rejoindre puis égorgez-le. Faites attention à ne pas tuer votre adversaire lorsqu'il se trouvera vers l'est de

cette plate-forme : vous risqueriez d'être repéré par un tirailleur présent sur le rocher un peu plus loin. Après avoir tué votre premier garde, allez vous poster à la base du rocher accueillant le tirailleur **(B)**. Dès qu'il vous présentera son dos, grimpez sur le rocher puis assassinez-le. Effectuez un long saut pour atteindre la plate-forme de l'est, puis longez la paroi. Avancez jusqu'au coin après un flambeau. Là, observez un garde immobile **(C)** **(58)**. Empruntez le petit pont en mode Discret, puis allez tuer votre proie par le côté. Continuez votre progression en longeant toujours la falaise. Vous surplomberez alors une plate-forme avec une caisse. Descendez en mode Discret, puis détruisez la caisse pour ramasser une potion de soins. Maintenant, jetez un œil sous l'arche située un peu plus au sud. Dessous, un soldat **(D)** surveille les environs. Pour le tuer, passez par l'ouverture située juste sur la gauche, cela vous permettra de ne pas faire tomber le rocher situé sur la plate-forme supérieure. Rebroussez chemin en suivant la corniche située juste en dessous de la caisse. Sur la plage, vous verrez un ennemi **(E)** prêt à se faire assassiner **(59)**. Ne vous gênez pas ! Maintenant, revenez sur la plage du départ, en effectuant le trajet en sens inverse. Une fois à votre emplacement du début, longez la falaise et dirigez-vous vers l'ouest. Dès que vous verrez deux caisses de bois, accroupissez-vous et guettez la venue d'un garde **(F)**. Lorsqu'il repartira d'où il est venu, suivez-le et égorgez-le. Rejoignez la plage, puis enfilez votre maillot pour goûter la température de l'eau. Effectuez quelques brasses tout en longeant la falaise, puis une fois le coin passé, remontez sur la corniche de gauche. De cette

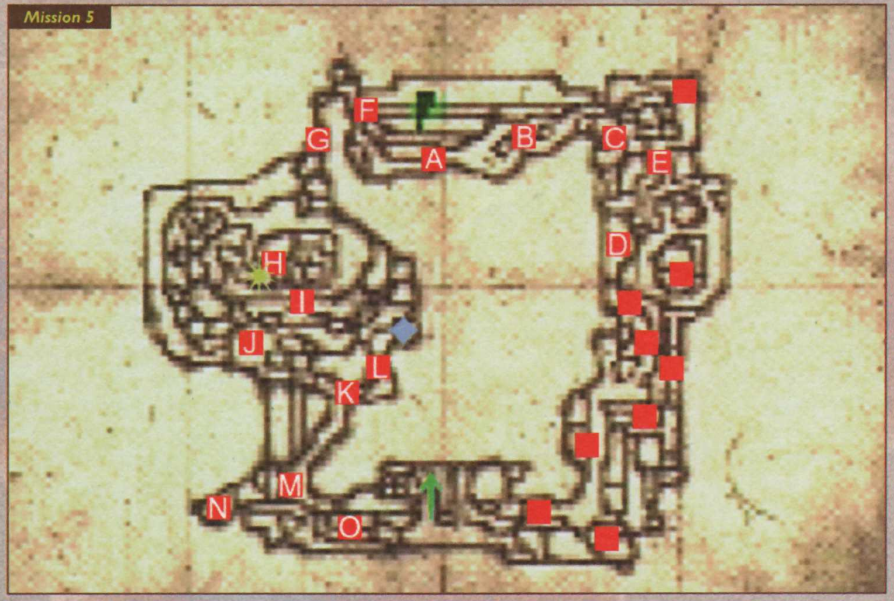
59

61

position, regardez un garde **(G)** venir. Attendez qu'il rebrousse chemin pour le suivre et l'égorger. Allez au bout du chemin, puis descendez dans l'eau. Avancez tout droit, puis approchez-vous d'un bloc de rochers situé au milieu de l'eau. Longez le plus gros d'entre eux, puis montez sur celui situé juste derrière. Là, localisez un carabinier **(H)** sur le rocher de droite **(60)**. Lorsqu'il vous tournera le dos, effectuez un long saut, puis tuez-le. Sur la gauche de ce récif, vous trouverez une boîte contenant une bonbonne d'air. Revenez ensuite sur le précédent rocher, puis descendez dans l'eau. Dirigez-vous maintenant vers le sud jusqu'à atteindre un autre rocher. Utilisez votre grappin pour vous agripper sur une première corniche. Répétez cette action de manière à vous agripper sur la plate-forme supérieure. Sur celle-ci, vous verrez un garde **(I)** effectuer sa ronde. Laissez-le vivre ses derniers instants puis supprimez-le. Maintenant, longez la falaise de gauche, puis descendez sur la corniche de droite. Avancez sur ce passage afin de vous accroupir en bas d'une petite

58

60



pente. En haut, vous apercevrez un carabinier **(J)**. Allez-le tuer dès qu'il jettera un regard ailleurs que dans votre direction. Redescendez la pente précédemment empruntée, puis rejoignez la plage. Dès votre premier pas sur le sable, accroupissez-vous au coin de la falaise de façon à pouvoir espionner un lancier **(K)** vaquant sur le bord de mer. Attendez le moment fatidique pour le tuer. Pénétrez dans la grotte accessible par l'ouverture de la falaise, juste en face de la plage où vous venez de tuer le lancier **(61)**. Prenez alors tout de suite à gauche, puis plaquez-vous contre la paroi de droite une fois parvenu au coin. Là, vous verrez un belligérant **(L)** tout de suite sur la droite, près d'une caisse. Votre ennemi ne bougera pas de sa position. Attendez donc simplement qu'il soit de côté ou de dos pour l'abattre. Allez alors au bout de cette grotte. Vous trouverez, dans un cul de sac, aux abords de l'eau, une caisse contenant une potion de soins. Retournez sur la plage. Longez la falaise par la corniche longeant le bord de mer. Avancez en roulés-boulés et gardez l'œil sur votre compteur Ki. Dès que ce dernier s'affolera, reculez et localisez un lancier **(M)** venant à votre rencontre. Reculez jusqu'à ce que ce dernier s'arrête et rebrousse chemin. Là, courez-lui après et exécutez-le. Continuez votre progression, puis passez sous une arche. Juste après, observez (L1) un ennemi **(N)** présent un peu plus loin. Allez-le tuer. Maintenant, utilisez votre grappin sur le haut de l'arche puis hissez-vous dessus. Descendez alors les différentes corniches pour atteindre la plate-forme du bas. Vous pourrez y trouver votre dernier ennemi : un carabinier **(O)** prêt à vous donner sa vie. Revenez maintenant sous l'arche, puis avancez vers l'est. Au bout du chemin, juste devant un flambeau, vous verrez la proue d'un bateau. Là, plongez dans l'eau, puis passez de l'autre côté du bateau. Grimpez la petite montée située sur la droite, puis passez au-dessus d'une barrière pour rejoindre l'entrée du bateau et ainsi terminer cette mission.

MISSION 6 : LE FORT DE L'ILE

Nombre d'ennemis : 26
Boss : Wang Dahai
Spécial : le trajet suivant ne passe pas par l'endroit où se cache la potion de soins, car le trajet pour la récupérer est plus risqué !

A partir de votre point de départ, avancez en roulés-boulés afin de voir un garde **(A)** juste devant le ponton d'embarquement du bateau. Attendez qu'il soit de dos près des caisses pour aller l'assassiner. Maintenant, espionnez le lancier **(B)** présent sur le bateau. Allez l'égorger, puis repérez la présence d'un ennemi **(C)**

Mission 6

62

63

64

65

66

sur la berge nord-ouest. Effectuez un double saut pour atteindre la berge, puis allez vous accroupir près de la falaise. De cette place, vous pourrez observer à loisir le va-et-vient de votre ennemi. Allez le tuer lorsqu'il portera son regard sur le bateau. Progressez ensuite vers le nord-ouest en longeant la falaise. Cachez-vous sur le côté des escaliers, puis localisez le carabinier **(D)** présent au-dessus de vous **(62)**. Lorsqu'il entamera sa montée des marches, courez à sa poursuite, puis supprimez-le. Grimpez les escaliers et accroupissez-vous sur le dernier palier. Là, patientez quelques instants afin de voir arriver un ennemi **(E)** sur la plate-forme du haut. Suivez-le quand il partira vers le nord et égorgez-le. Passez ensuite sous l'arche de pierre, puis allez vous cacher près de la caisse située tout de suite sur la gauche. Observez en contrebas pour épier un soldat **(F)** **(63)**. Allez le tuer dès que le bon moment sera venu. Descendez les deux plates-formes de l'est pour apercevoir un garde **(G)** effectuant quelques rotations. Allez le tuer en misant sur une furtivité sans égal, puis descendez les escaliers pour tremper vos petons dans l'eau. Avancez tout droit, en mode Accroupi. Sur un petit rocher, vous verrez se dessiner la silhouette d'un « griffu » **(H)**. Attendez qu'il se tourne vers le nord, puis allez l'égorger. Redescendez dans l'eau, puis allez vers le nord-ouest. Plongez la tête sous l'eau et, en apnée, passez sous une arche sous-marine **(64)**. Prenez ensuite la première à droite. En haut, dans une petite grotte, vous trouverez une boîte contenant du riz empoisonné. Ramassez-la et replongez dans l'eau. Allez au bout de la grotte sous-marine. Montez sur le bord et utilisez votre grappin sur le puits situé au-dessus de vous **(65)**. Une fois là-haut, demeurez agrippé sur le rebord du puits, puis jetez un œil vers l'ouest. Vous pourrez voir un « griffu » **(I)** sur une plate-forme. Attendez le moment fatidique pour aller l'égorger. Progressez ensuite vers le nord à partir de l'emplacement de votre dernière victime. Approchez-vous de la prochaine tour et utilisez votre grappin. En haut, tuez-le garde **(J)** faisant le guet, puis redescendez et suivez le chemin de bois menant à une étable. Aux abords de l'étable, vous verrez un soldat **(K)**. Tuez-le rapidement, puis prenez sur la gauche. Placez-vous de l'autre côté du puits, puis utilisez votre grappin sur la paroi est. Là, vous trouverez un « griffu » **(L)**. Egorgez-le, puis grimpez sur le toit de la petite maison située juste à ses cotés. Lorsque vous serez sur ce toit, utilisez votre grappin sur le toit de la maison un peu plus haut. Demeurez accroché jusqu'à ce que l'ennemi **(M)** posté sur ce toit vous tourne le dos **(66)**. Courez-lui après pour le supprimer. Descendez du toit et continuez vers le nord, en empruntant le chemin de planches. Avancez en roulés-boulés jusqu'à voir la silhouette d'un « griffu » **(N)** devant vous. Attendez quelques instants qu'il soit de dos, puis rapprochez-vous de lui afin de le tuer. Continuez votre progression en longeant le bord de la falaise. Vous parviendrez alors devant l'entrée principale d'un campement. Observez bien la ronde du garde **(O)** posté devant l'entrée avant d'aller l'assassiner, puis pénétrez dans l'enceinte du camp pour rencontrer le boss de cette mission.

LE BOSS : WANG DAHAI
Armes : épée, fumigènes
Attaque(s) spéciale(s)/combo : deux coups d'épée suivis d'un retourné
Points de Vie : 130
Tactique : Ce boss n'a pas beaucoup de Point de Vie et ses parades ne sont pas toujours très efficaces. Utilisez d'abord une ou deux grenades, et profitez-en pour lui donner quelques coups d'épée. Continuez avec des fumigènes. Vous devriez rapidement en finir ! Au cas où vous ne voulez ou ne pouvez utiliser des objets, optez pour la méthode habituelle face à un boss : placez-vous face à lui, parez ses coups, puis enchaînez les vôtres. Si vous vous retrouvez derrière lui ou sur son côté, replacez-vous rapidement face à lui et répétez l'opération. Faites attention à ne pas rester trop longtemps à distance de votre adversaire : il utiliserait des fumigènes et viendrait alors vous frapper rapidement !

ZDNet.fr

Inkorruptible

Hugo accro aux jeux vidéo.

**il les connait tous,
il les essaie tous,
il choisit les meilleurs
sur gamespot.fr**

Interdit de casino, William assouvit sa passion du jeu avec le programme gamespot/playstation 2.

Sur gamespot.fr, Jamel télécharge toutes les démos pour jouer gratuitement des nuits entières.

ils vont tous sur GAMESPOT.fr

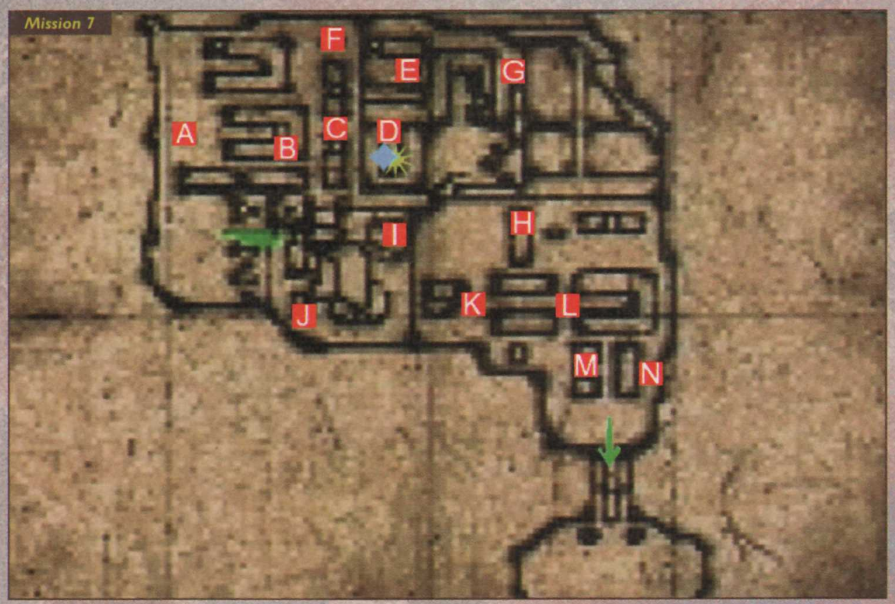
Le meilleur du High-tech

MISSION 7 : LE VILLAGE EN QUARANTAINE

Nombre d'ennemis : 14
Boss : le serpent, la grenouille et la limace

Allez vers l'ouest et longez le bord nord de la carte. Sur une place, vous apercevrez un garde masqué **(A)**. Attendez qu'il se mette dos à la palissade, pour aller le tuer. Ensuite, approchez-vous de la maison en « n » située aux abords de la place et grimpez sur le toit de droite à l'aide de votre grappin. Là, attendez la venue d'une ennemie **(B)**. Lorsqu'elle se dirigera vers l'autre bout du toit, suivez-la, puis supprimez-la. Passez sur le toit central du bâtiment, puis regardez la rue en contrebas. Entre deux bâtiments et non loin d'un panier, vous verrez un soldat masqué **(C) (67)**. Descendez arme à la main et égorgez-le. A partir de l'emplacement de votre dernière victime, allez tout droit, puis plaquez-vous contre le mur d'un bâtiment et regardez dans la cour intérieure. Là, vous pourrez voir un garde **(D)** qui ne tardera pas à finir égorgé. Au bout de cette cour, ramassez une boîte contenant une bombe fumigène et détruisez la caisse présente à côté pour trouver une potion de soins. Grimpez sur le toit du bâtiment nord et passez sur l'autre flanc de la toiture. En dessous de vous, sur une petite place, un sbire de l'aube de feu **(E)** se promène. Attendez qu'il vous tourne le dos, puis sautez pour le tuer. Passez sur le toit du bâtiment nord et regardez le long de la palissade. Aux abords d'un puits, vous trouverez une ninja **(F)**. Attendez qu'elle se tourne face à la palissade, puis supprimez-la. Dirigez-vous vers l'ouest en empruntant le passage entre la palissade et les bâtiments. Au bout, plaquez-vous contre le mur pour voir un adversaire **(G)** longeant des bassins **(68)**. Attendez qu'il vous présente son dos pour le tuer. Maintenant, longez les bassins vers le sud de la carte. Au bout du dernier bassin, face à vous, vous pourrez voir un garde **(H)** posté sur le toit d'une

maison. Utilisez votre grappin pour rejoindre le toit, puis tuez votre adversaire. Redescendez du toit, puis traversez la place en vous dirigeant vers l'ouest. Utilisez une nouvelle fois votre grappin sur la maison fermant la place et observez le garde **(I)** marchant sur le toit. Allez le tuer. Descendez du toit et longez l'étendue d'eau bordée par de la roche. Dans le coin sud-est du bassin, grimpez sur le rocher et observez une femme ninja **(J)** en dessous de vous. Egorgez-la. Suivez maintenant la barrière sud en vous dirigeant vers l'ouest. Lorsque vous arriverez vers un bâtiment blanc longeant la barrière, stoppez-vous en mode Accroupi et gardez l'œil rivé devant vous. Vous devriez voir apparaître la silhouette d'un garde **(K)**, entre deux maisons. Attendez qu'il se place devant le mur du bâtiment accueillant quelques affiches, puis allez le



tuer. Regardez ensuite dans la ruelle en question : au bout, une femme ninja **(L)** fait les cent pas. Attendez qu'elle se retourne dans la ruelle pour aller lui trancher la gorge. Surtout ne la tuez pas lorsqu'elle passe l'angle de la maison du fond : un de ses collègues pourrait vous repérer. A partir de la ruelle où vous venez d'abandonner votre dernier cadavre, jetez un œil vers la rue au sud. Sur le toit d'une maison, un peu plus sur la droite, un garde **(M)** fait sa ronde **(69)**. Attendez qu'il aille de l'autre côté du toit pour grimper sur le toit et le tuer par surprise. Passez ensuite sur le toit de l'est et localisez une ennemie **(N)** postée en bas, près de la palissade. Elle vous offrira rapidement sa gorge : tranchez-la lui ! Longez la maison vers le sud, plaquez-vous contre le mur afin de voir le villageois sur la petite place. Lorsqu'il jettera son regard ailleurs que dans votre direction, allez vers la marche de pierre pour rencontrer Tatsumaru et ses nouveaux amis.

LES BOSS : LE SERPENT, LA GRENOUILLE ET LA LIMACE **(70)**

LE SERPENT
Armes : griffes et poison
Attaque(s) spéciale(s)/combo : deux coups de griffes plutôt lents.
Points de Vie : 50

LA GRENOUILLE
Armes : mains et pieds palmés
Attaque(s) spéciale(s)/combo : deux coups de pieds
Points de Vie : 50

LA LIMACE
Armes : hallebarde
Attaque(s) spéciale(s)/combo : un coup d'hallebarde long à se déclencher.
Points de Vie : 50

Tactique : Vous voici devant trois boss assez faibles individuellement. Essayez donc de les disperser en

courant dans l'espace de combat de manière à pouvoir les affronter un à un. Lorsqu'ils se retrouveront seul, vu leur extrême lenteur, vous n'aurez qu'à parer leurs coups et enchaîner votre combo. Si vous n'arrivez pas à les disperser, lancez-leur une grenade fumigène et allez frapper dans le tas. Une technique marrante consiste aussi à tuer La Limace en dernier et d'approcher le groupe en évitant les différents coups. En effet, ne sachant pas trop manier sa hallebarde, elle tentera de vous frapper mais touchera la plupart du temps ses collègues. Pas mal pour les affaiblir !

MISSION 8 : LA COLLINE AUX CERISIERS

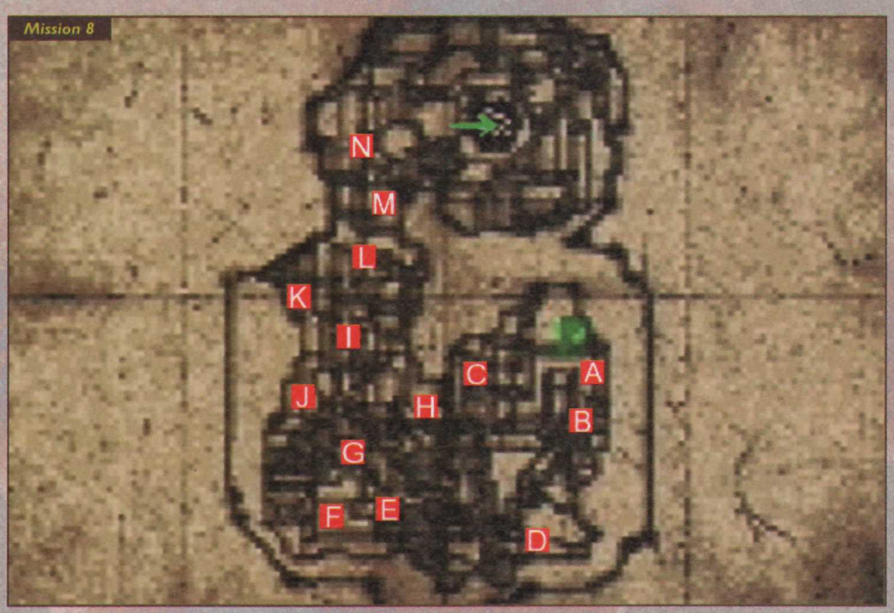
Nombre d'ennemis : 14
Boss : 0
Spécial : prenez un couteau de lancer pour cette mission, cela vous évitera d'être repéré par un loup.

Longez la paroi de l'est et avancez vers le sud. Accroupissez-vous derrière le rocher jouxtant un arbre. Un peu plus loin, vous verrez un « griffu » **(A)** sur une petite plate-forme. Attendez qu'il se retourne et égorgez-le. Continuez sur la plate-forme et accroupissez-vous au bout. Dans le petit défilé juste en dessous de vous, une ninja **(B)** devrait pointer le bout de son cou **(71)**. Tranchez-le lui rapidement. Allez maintenant de l'autre côté du défilé, puis observez les mouvements d'un adversaire **(C)** sur une petite plate-

71

72

forme. Courez vers lui lorsqu'il entamera sa marche vers le sud et assassiner-le. Maintenant, retournez dans le défilé, puis allez au bout pour rejoindre la rivière. Restez sur ce bord de la berge, puis observez un garde **(D)** sur la plate-forme. Allez rapidement l'égorger, puis remontez le long de la rivière. Vous verrez un « griffu » **(E)** se curant les ongles **(72)**. Attendez quelques instants et offrez-lui un coupe-ongles, après lui avoir tranché la gorge. Redescendez de quelques pas, puis longez la falaise. Grimpez un petit monticule rocheux, puis observez une ninja **(F)** sur une plate-forme à droite. Attendez qu'elle soit près de votre rebord et tuez-la. Tirez ensuite son corps vers votre lieu d'observation. Maintenant, accroupissez-vous sur la colline où vous venez de commettre votre méfait et épiez les mouvements d'une ninja **(G)** de l'autre côté de la rivière. Tuez-la puis demeurez accroupi afin de localiser la silhouette d'un loup errant un peu plus au nord. Lancez-lui un couteau de lancer pour le tuer avant qu'il ne vous repère **(73)**. Maintenant, approchez-vous avec discrétion d'une colline située au nord-est et accueillant trois arbres en fleurs. Entre ces arbres, un « griffu » **(H)** se balade. Attendez en contrebas de la colline, puis lorsque votre proie contemplera les collines du nord, assassinez-le. A partir de cette colline, allez vers l'ouest dans le val où repose le cadavre du loup. Une ninja **(I)** surveille les alentours un peu plus au sud. Attendez quelques instants, puis allez rapidement l'égorger. Grimpez ensuite la colline afin d'atteindre les hauteurs de la plate-forme longeant la falaise de bord de carte ouest. Là-haut, une adversaire **(J)** vous attend. Egorgez-la, puis longez la falaise ouest et avancez vers le nord. Au



73

74

75

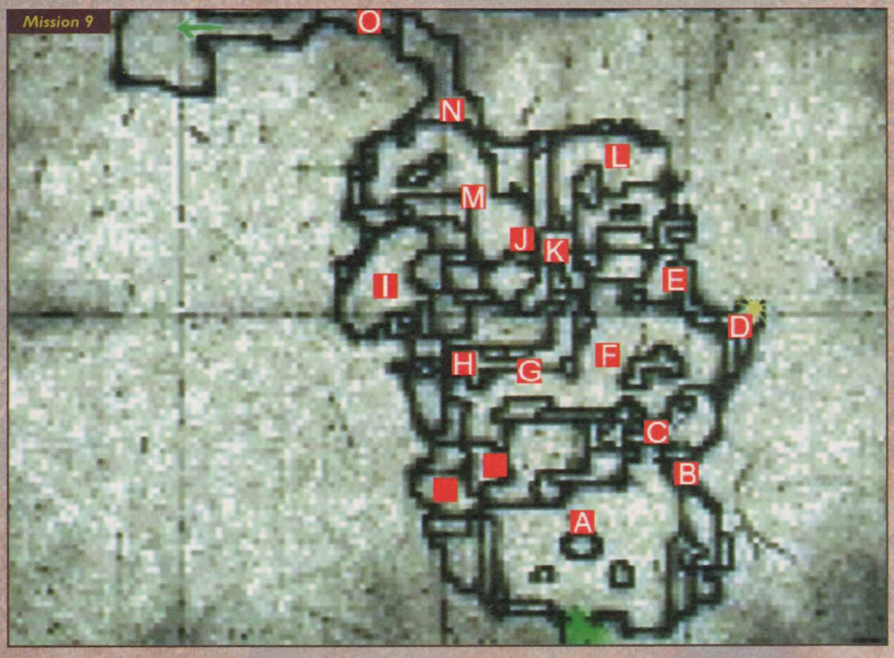
détour d'un bloc rocheux, vous pourrez localiser un « griffu » **(K)** sur une petite plate-forme **(74)**. Tuez-le, puis accroupissez-vous à l'endroit où réside son corps. Jetez un coup d'œil en bas : vous verrez un ennemi **(L)** près d'un rocher. Attendez qu'il s'approche au plus près du rocher pour courir à toute vitesse l'assassiner. Attention, ce passage est très chaud : un garde est placé sur une plate-forme un peu plus en hauteur. Si vous assassinez votre garde un peu trop près de lui : vous serez découvert. Si vous possédez une sarbacane, vous pouvez le tuer en hauteur. Mais sachez qu'il est possible de le tuer juste avec votre katana ! Planquez le cadavre de votre ennemi derrière le petit rocher, puis grimpez sur la plate-forme située un peu plus au nord. Localisez le garde **(M)** non loin d'un arbre et tuez-le lorsqu'il sera prêt à recevoir votre coup. Longez maintenant avec furtivité le ravin en montant vers le nord. Vous apercevrez alors un « griffu » **(N)** à quelques pas. Courez l'assassiner, puis dirigez-vous vers l'ouest. Sur les hauteurs, au centre de la carte, vous trouverez Tatsumaru et Kagami, protagonistes de fin de mission **(75)**.

MISSION 9 : AUX TROUSSES DE TATSUMARU

Nombre d'ennemis : 17
Boss : le tigre blanc

Allez tout droit vers le nord et contournez le rocher présent au milieu de la clairière. Juste derrière, un

Tenchu 2



garde **(A)** vous attend. Observez-le bien, avant d'aller lui trancher la gorge. Maintenant traversez la clairière vers le nord-est. Non loin d'une arche accueillant quelques tombes, vous pourrez apercevoir un archer **(B)** sur une plate-forme située sur la droite de l'arche. Grimpez sur cette plate-forme, puis assassinez-le. Redescendez, puis regardez le soldat masqué **(C)** présent sous l'arche. Tuez-le. Passez ensuite sous l'arche, traverser le petit cimetière, puis remontez par la pente du bout. Une fois en haut, prenez vers l'est. Longez le bord de la carte est vers le nord. Dans un coin, vous tomberez face à une ninja **(D)** en train de faire la sieste. Tuez–la puis ramassez une boîte contenant une mine. Faites attention ici : un tas de terre juste à côté cache une bombe **(76)**. Evitez-le ! Longez ensuite le bord de carte en progressant vers le nord. Vous arriverez près de la rivière. A coté, un dormeur **(E)** est allongé. Tuez-le, revenez maintenant en haut de la pente venant du cimetière, puis plaquez-vous contre les bambous pour observer un garde **(F)** situé vers l'ouest. Attendez qu'il soit non loin de vous pour l'égorger. Suivez en roulés-boulés la rivière. Approchez-vous avec discrétion du pont où un adversaire **(G)** vous attend. Lorsqu'il sera du côté nord du pont, traversez la rivière et courez l'égorger. Traînez son corps vers l'est de la carte afin de ne pas être repéré par le garde sur les hauteurs de la cascade. Longez la rivière, puis utilisez votre grappin pour aller tuer le garde **(H)** sur le côté droit de la cascade **(77)**. Faites-lui sa fête, puis avancez vers le nord en empruntant le petit passage longeant le bord de la carte. Stoppez-vous au coin et observez un ninja **(I)** présent dans la prochaine clairière. Lorsqu'il se tournera, allez l'égorger. Montez sur la plate-forme juste devant vous. Allez au bout à gauche vous cacher entre deux bambous. En contrebas, un ennemi **(J)** devrait rapidement pointer le bout de son nez **(78)**. Attendez qu'il reparte d'où il est venu et suivez-le. Dès qu'il montera une petite pente, égorgez-le. Redescendez la pente et longez-la à sa base, en allant vers la rivière. Avancez prudemment pour découvrir un garde **(K)** sur la berge. Il ne tardera pas à contempler l'eau, vous laissant le champ libre pour le supprimer. Remontez vers le nord pour parvenir aux abords d'une petite clairière accueillant une petite hutte de bois et un adversaire **(L)**. Tuez votre proie. Dirigez-vous vers l'ouest en empruntant le chemin longeant le bord nord de la carte. Arrivé au bout du passage, vous pourrez voir un garde **(M)** dans la clairière située sur votre gauche. Tuez-le avec finesse, puis progressez vers le nord. Trouvez le passage s'enfonçant dans la bambouseraie. Dans l'entrée de ce passage, un « griffu » **(N)** fait les cent pas. Attendez qu'il replonge dans la forêt pour le suivre et lui trancher la gorge. Avancez ensuite avec discrétion dans le passage jusqu'à apercevoir un dernier ennemi **(O)**. Il ne tardera pas à vous tourner le dos vous laissant libre champ pour démontrer vos talents d'assassin. Continuez jusqu'au bout du chemin pour rencontrer le boss de ce niveau.

LE BOSS : CHURRO, LE TIGRE BLANC
Armes : griffe et morsure
Attaque(s) spéciale(s)/combo/divers : Esquive de côté après son premier coup et dommages conséquents (22 points)
Points de Vie : 200
Tactique : Pour ce boss vous aurez besoin d'objets. Les plus efficaces sont les couteaux de lancer, les bombes fumigènes et les grenades. Prenez-en donc au départ de l'aventure afin qu'ils se cumulent avec ceux trouvés durant votre mission. Utilisez-les dès que la scène de combat débute. Car avant que votre adversaire n'arrive à vous, vous aurez largement le temps de bien l'affaiblir. Préférez les grenades au début, puis enchaînez avec les fumigènes pour lui donner quelques coups et vous replacer au centre de la zone de combat. En ce qui concerne le corps à corps, un seul mot d'ordre : demeurez toujours au centre de la clairière. Evitez à tout prix de vous retrouver en bordure, contre les bambous, car vous essuierez une ribambelle de coups de griffes et autres morsures qui auraient rapidement raison de votre santé. Lorsque vous vous retrouverez face à lui au centre de la zone de combat, effectuez un pas sur le côté, puis enchaînez quelques coups. Ensuite, fuyez, puis répétez l'opération. Surtout, sachez que l'attaque de face est une mauvaise option : il parera vos coups puis vous touchera. Optez donc pour des sauts acrobatiques **(79)** qui vous permettront de vous retrouver en meilleure posture pour frapper l'animal.
Un deuxième mot d'ordre : attaquez-le toujours de côté ou par derrière. Pour vous revigorer en buvant quelques fioles de soins, courez. Le tigre étant assez

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13) NEW
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

RENNES (35) NEW
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 01 46 735 735

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69) NEW
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau sur PC et Internet

RCS PARIS B 398 215 693 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

SCOREGAMES MULTIMEDIA

STOCKS LIMITÉS

AVEC 300F **RESERVEZ** VOTRE PS2 PlayStation.2
DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES & GAGNEZ UN CARNET DE BONS D'ACHAT D'UNE VALEUR DE **400F**
CARNET REMIS A PARTIR DU 24/11 AVEC LA PS2

LES OCCASIONS DU MOIS
- PRIX VPC -

Référence	Titre	Prix
25405	24H DU MANS	79F
23864	ABSOLUTE FOOTBALL	79F
23605	AKUJI	129F
22258	BREATH OF FIRE 3	149F
21509	C3 RACING	99F
20270	COLIN MC RAE RALLY	99F
19126	COLONY WARS	99F
16912	DARKLIGHT	109F
20883	DEAD BALL ZONE	169F
20224	DEATHTRAP DUNGEON	99F
25006	DINO CRISIS	149F
18862	F1 97	69F
2520	F1 99	119F
25908	F1 2000	260F
24297	FEAR EFFECT	229F
21294	FIFA 99	109F
25615	FIFA 2000	249F
18771	FINAL FANTASY 7	99F
25366	FINAL FANTASY 8	99F
20290	GRAN TURISMO	99F
24235	GUY ROUX MANAGER 99	149F
25384	GRAN TURISMO 2	249F
16801	I.S.S. PRO	99F
25190	LE MONDE DES BLEUS	149F
22050	L'INVASION VIENT DE L'ESPACE	79F
21430	MADDEN 99	149F
19105	MDK	129F
20304	MEDIEVIL	109F
23620	METAL GEAR SOLID	109F
23911	MONACO GP RACING	69F
21993	MUSIC	149F
18781	ODDWORLD	99F
21974	ODDWORLD (L'EXODE...)	129F
21500	O.D.T.	99F
16154	PORSCHE CHALLENGE	99F
24002	PUMA STREET SOCCER	99F
25796	RAINBOW SIX	269F
10235	RAYMAN	79F
20445	RESIDENT EVIL 2	119F
26118	RESIDENT EVIL 3	269F
26684	RESIDENT EVIL SURVIVOR	269F
19137	SHADOW MASTER	99F
26192	SHERIFF FAIS MOI PEUR	169F
24526	SILENT HILL	149F
23329	SOUL REAVER	149F
14070	TEKKEN 2	109F
21273	TEKKEN 3	109F
7001	TOMB RAIDER	99F
19294	TOMB RAIDER 2	99F
21511	TOMB RAIDER 3	99F
20385	VIPER	99F
16941	V-RALLY	79F
26530	V-RALLY 2	129F
20875	WORLD LEAGUE SOCCER 98	99F
24420	X-FILES	149F

GARANTIE 1 AN
Dans la limite des stocks disponibles

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :
01 46 735 735
COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) :
36-15 SCOREGAMES
COMMANDEZ PAR INTERNET :
www.scoregames.com

Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

LES NOUVEAUTES DU MOIS

FORMULA ONE 2000

RÉFÉRENCE : 27092

MOTO RACER WORLD TOUR

RÉFÉRENCE : 27086

LNF STARS 2001

RÉFÉRENCE : 27285

LES ACCESSOIRES PLAYSTATION

MANETTE SCORPAD POUR PLAYSTATION

Avec Modes Turbo & Ralenti
49F
existe en plusieurs couleurs !

MANETTE SCORSHOCK POUR PLAYSTATION

Avec Mode Analogique Vibrant
129F
existe en vert, noir, bleu, rouge

ADAPTATEUR MULTIJOUEURS POUR PLAYSTATION

Pour jouer jusqu'à 5 joueurs !
149F
(Gris)réf : 27497 (Bleu)réf : 27499 (Noir)réf : 27495

RALLONGE MANETTE POUR PLAYSTATION

Câble d'extension de 2m pour manette Playstation
49F
(vert)réf : 26822 (bleu)réf : 27691

3 CARTES MEMOIRE POUR PLAYSTATION

Capacité de 15 blocs chacunes
Boîtes de rangement rigides & clipsables
99F
réf : 26818

CARTE MEMOIRE POUR PLAYSTATION

Capacité de 15 blocs
Boîte de rangement rigide & clipsable
49F
réf : 26820

VOLANT FERRARI POUR PLAYSTATION

399F
réf : 26182

SCORSTICK POUR PLAYSTATION

8 Sticks en 1 pour manette Playstation
29F
réf : 26819

CONSOLE PS ONE
NOUVEAU

Nouvelle version compatible "On Line"
790F
réf : 27930
(écran et mobile vendus séparément)

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépends de la disponibilité de ces derniers)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : .....
Code Postal : ..... Téléphone : .....
Code Client : ..... E-Mail : .....
@.....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ...../.....
Signature :

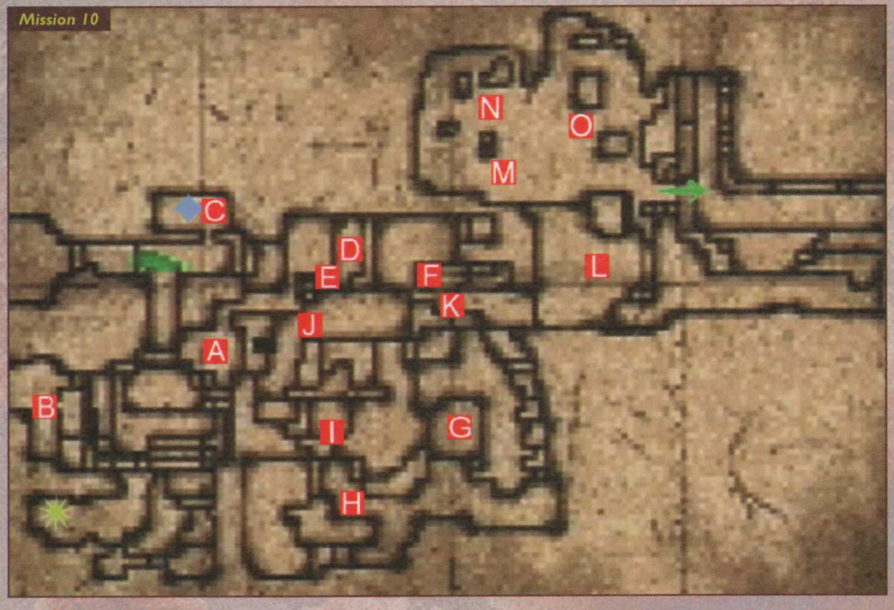
"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

lent dans ses déplacements, vous aurez le temps de vous ressourcer. Bon courage...

MISSION 10 : LES CAVERNES DE KANSEN

Nombres d'ennemis : 15
Boss : 0

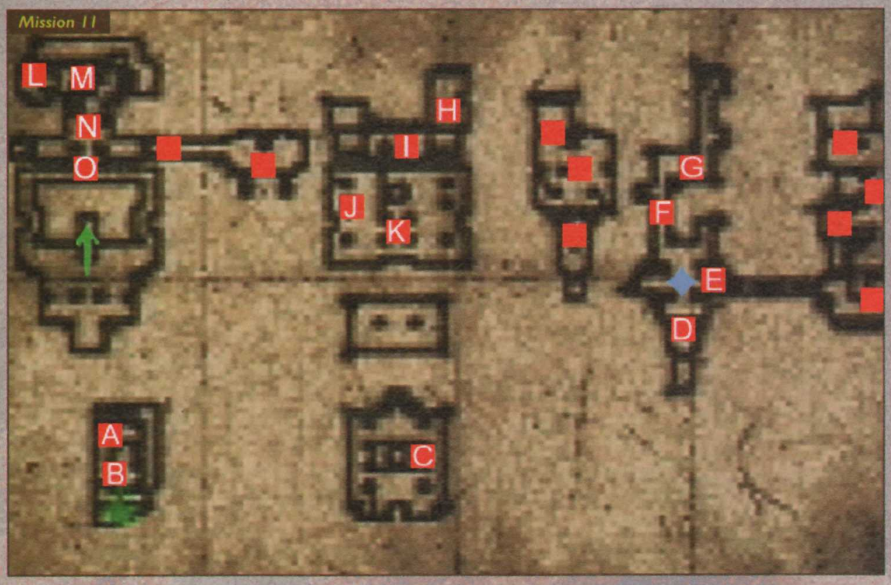
Avancez dans le passage puis jetez-vous à l'eau. Une fois dans l'eau, rejoignez le bord droit, juste avant la cascade. Là, utilisez votre bambou afin d'épier les mouvements d'un ninja **(A)**. Attendez quelques instants puis tuez-le. Servez-vous de votre grappin pour atteindre la petite corniche située sur le mur gauche du gouffre. Une fois sur cette plate-forme, effectuez un long saut pour rejoindre la bordure sud. Là, descendez la pente. Lorsque vous arriverez en haut d'un petit muret, sautez-le tout en étant vigilant à la motte de terre cachant une bombe incendiaire. Allez au bout du passage et observez le paysan présent dans la prochaine pièce. Ici, vous pourrez trouver une boîte contenant de la poussière aveuglante. Pour la récupérer sans être vu du paysan (vous rateriez le statut de grand-maître !), attendez qu'il regarde vers le mur nord pour aller vous en saisir. Observez bien avant ces mouvements aléatoires et attendez le moment opportun pour agir. Mais faîtes vite car il ne reste pas longtemps à la même place. Si vous trouvez cette manœuvre trop chaude, vous pouvez utiliser l'objet « camouflage ninja ». Sortez de cette pièce, puis sautez sur la plate-forme située tout de suite sur votre gauche. Utilisez ensuite votre grappin pour vous suspendre à la paroi supérieure. Juste au-dessus de vous, vous pourrez voir une sbire de l'aube de feu. **(B)** Attendez qu'elle retourne sur ses pas pour la suivre et la tuer **(80)**. Maintenant regagnez la place où vous aviez tué votre premier garde en suivant le chemin passant sous la cascade. Une fois en haut, allez vers le nord et grimpez une petite pente afin de parvenir dans une écurie. Là, un garde roupille **(C)**. Chantez-lui une berceuse au son de votre lame. Eclatez les sacs présents à ses côtés pour dénicher une potion de soins. Redescendez la pente puis longez la paroi nord. À la première pente, accroupissez-vous puis attendez la venue d'une ninja **(D)** par la droite. Lorsqu'elle entamera sa ronde vers les grilles du fond, suivez-la avec discrétion afin de la voir à côté d'un archer **(E)** **(81)**. Attendez, tapie dans l'ombre, que l'archer et la ninja regardent tout deux dans votre direction puis qu'ils entament leur mouvement vers le sud. Allez rapidement égorger l'archer, puis tuez la ninja. Utilisez ensuite votre grappin sur la paroi est. Epiez un « griffu » **(F)** puis assassinez-le. Descendez le passage au sud de cette plate-forme. En descendant le couloir menant au second sous-sol, continuez en évitant les deux pièges de bambous placés dans le boyau. Après le deuxième piège, courez jusqu'au bout du passage afin d'éviter une lance sortant du mur droit. Traversez la prochaine pièce, puis plaquez-vous contre le mur droit. Observez alors un « griffu » **(G)** dans la pièce annexe. Lorsqu'il vous tournera le dos, allez l'assassiner. Retournez dans le couloir et regardez au bout. Un « griffu » **(H)** s'y trouve. Allez le tuer puis accroupissez-vous après votre méfait afin de ne pas être repéré par le garde situé de l'autre côté de la grille. Revenez à la bifurcation puis empruntez le couloir non encore visité. En arrivant dans le prochain couloir, vous trouverez nombre de pièges incendiaires, remarquables par des mottes de terre. Slalomez entre les nombreux pièges afin de ne pas réveiller le voisinage. A l'approche de la prochaine pièce, demeurez accroupi à la lisière de la salle. Attendez que le garde à l'intérieur **(I)** se place de dos, au nord de la pièce, afin de pouvoir l'assassiner. Descendez la pente nord de la pièce puis accroupissez-vous au niveau d'un muret devançant un couloir. Au bout de ce couloir, un garde **(J)** vous attend. Rejoignez-le en faisant attention : juste en bas du muret, un piège à bambous risque d'alerter votre proie. Evitez-le puis courez assassiner l'homme en question. Traversez la prochaine salle et montez la pente située au bout. En haut, observez les mouvements d'une ninja **(K)** derrière vous. Attendez qu'elle regarde la grille pour aller la tuer. Avancez en mode Accroupi vers l'autre pièce afin de découvrir un ennemi **(L)** longeant des grilles. Attendez qu'il vous présente son dos pour le tuer. Traversez la prochaine pièce et attendez au bout afin d'apercevoir un opposant **(M)** en contrebas. Avancez de quelques mètres et observez le couloir suivant en vous plaçant dans le coin droit. Localisez l'ennemi **(N)** à côté des caisses. Continuez votre progression en pénétrant dans les dépôts. Sur la droite, devant une estrade, vous verrez un « griffu » **(O)** endormi. Tuez-le puis dirigez-vous vers le sud-est de ce dépôt pour clore cette mission.



MISSION 11 : LE DEMON DE FEU

Nombre d'ennemis : 24
Boss : Genbu + Tastumaru

Allez au nord, puis descendez les escaliers. Une fois en bas, plaquez-vous contre le premier pilier situé à l'ouest. Regardez alors le garde **(A)** posté derrière. Lorsqu'il regardera le mur, tuez-le, puis déplacez son corps derrière le pilier derrière lequel vous étiez **(82)**. Avancez vers le fond de la cale et plaquez-vous contre le troisième pilier, jouxtant une caisse blanche. Observez alors le ninja ennemi **(B)** au fond de la pièce. Attendez qu'il marche, dos exposé, pour aller l'égorger. Laissez-vous tomber dans le trou au bout de la pièce. Une fois en bas, longez la grille nord en roulés-boulés, puis plaquez-vous contre le mur situé juste après. Vous verrez un ennemi **(C)** qui n'attend que votre aide pour le faire trépasser. Dirigez-vous vers le nord de la cale et descendez les escaliers. Accroupissez-vous au niveau des dernières marches et attendez la venue d'un belligérant **(D)**. Lorsque ce dernier retournera d'où il vient, suivez-le et



supprimez-le. Plaquez-vous le long du pilier droit de cette portion de la pièce et localisez un « griffu » **(E)** dans la pièce suivante. Détruisez la caisse au centre de la salle : une potion de soins s'y cache ! Allez vers le nord et empruntez en silence le couloir de gauche. Accroupissez-vous à quelques pas du début du couloir et attendez la venue d'un adversaire **(F)**. Progressez dans le couloir et, une fois au bout, observez le garde **(G)** dans la prochaine pièce. Il ne tardera pas à vous tourner le dos : tuez-le **(83)**. Dirigez-vous vers le nord de la cale et grimpez deux séries de marches. Une fois en haut, allez vous plaquer contre le rebord du mur gauche et épiez la ronde d'un « griffu » **(H)**. Tuez-le, puis avancez vers le sud. Au bout de la salle, remarquez un ninja **(I)** dans la pièce suivante **(84)**. Egorgez-le, puis rendez-vous dans la prochaine pièce. Allez vous plaquer contre le pilier de droite et attendez l'arrivée d'un ninja **(J)**. Egorgez-le dès qu'il se placera dos au mur. Dirigez-vous vers le sud de la pièce en empruntant le passage entre la paroi et les piliers ouest. Longez la paroi sud, puis plaquez-vous derrière un pilier à la droite duquel se tient un flambeau. Observez les mouvements d'un garde **(K)** vers l'est. Tuez-le. Revenez sur vos pas et prenez à gauche juste après les escaliers de la salle aux piliers. Vous arriverez dans une cale avec deux canons. Allez au nord de la pièce. Levez la tête et utilisez votre grappin sur le rebord situé un peu plus haut **(85)**. Vous arriverez alors aux pieds d'un « griffu »**(L)**. Attendez qu'il s'approche de vous et qu'il se retourne pour vous hisser à son niveau. Prenez la première à droite, juste avant les premières caisses. Observez alors les déplacements d'un soldat **(M)** sur des caisses devant vous. Attendez qu'il se retourne, puis allez en roulés-boulés vous suspendre aux caisses en question. Grimpez sur les caisses dès que votre ennemi aura le dos tourné, puis tuez-le. Dirigez-vous vers le sud et cachez-vous derrière les caisses situées tout de suite sur la droite. Un garde **(N)** ne devrait pas tarder à se radiner. Attendez qu'il se retourne et courez l'égorger. Traînez son cadavre vers le nord de la carte. Faites attention : des pièges à flèches sont situés de part et d'autre des murs. Continuez votre progression vers le sud en passant entre deux piliers. Stoppez-vous au niveau des deux flambeaux et observez le garde **(O)** juste en dessous de vous **(86)**. Attendez le moment fatidique pour sauter et le trucider. Faites le tour du balcon, puis approchez-vous des escaliers pour rencontrer votre premier boss.

LE PREMIER BOSS : GENBU, LE TITAN VERT
Armes : 2 masses à une main (13 points de dommage chacune).
Attaque(s) spéciale(s)/combo : 3 coups successifs de masse

Points de Vie : 300
Tactique : La méthode pour tuer Genbu n'est pas vraiment différente de la mission trois. Commencez en lançant des grenades et des couteaux. Après chacun de vos lancers, éloignez-vous puis recommencez lorsque vous serez à distance. Gardez un petit stock d'objets pour affronter ensuite le second boss. Après avoir bien affaibli Genbu avec vos projectiles, placez-vous à deux trois pas de lui. Parez ses trois coups de masse, puis enchaînez votre combo, tout en restant face à lui. Effectuez un roulé-boulé en arrière (R1+X) afin de vous replacer face à lui. Puis recommencez la même technique.

LE SECOND BOSS : TATSUMARU
Armes : pieds, poings et épée
Attaque(s) spéciale(s)/combo : enchaînements de six coups de pied et main successifs.
Points de Vie : 100
Tactique : Ne restez pas au corps à corps. Placez-vous sur la paroi longeant la zone de combat. Deux endroits précis sur cette paroi sont intéressants : au niveau le plus haut, à l'endroit où la paroi est la plus étroite **(87)**. Ici, Tatsumaru ne viendra pas vous attaquer. Il demeurera juste en dessous de vous. Là, vous pourrez à loisir lui lancer vos projectiles ! Lorsque vous lancerez vos fumigènes, attendez que votre adversaire soit inopérant, descendez à ses côtés et donnez-lui trois ou quatre coups. Remontez sur votre promontoire. La fin est proche !

Versions Longues

Par Julien Hautier

Parasite Eve 2

En mal de frayeur,

Parasite Eve 2 est là pour combler vos soirées tristes et glauques. Squaresoft se lance à son tour dans la bataille des Resident-like et pour cause, car le premier opus de Parasite Eve était en fait un RPG, jamais sorti dans nos vertes contrées. Cela reflète bien la position actuelle de Square par rapport au marché européen, en effet, il semble que la société niponne lui accorde, ses derniers mois plus d'intérêt au vu des ventes des mythiques Final Fantasy. Toujours est-il qu'en attendant le dernier né de cette saga, prévu pour la fin de cette année, Parasite Eve 2 représente une très bonne alternative pour ceux qui attendent un nouveau Resident et qui apprécient les RPG.

Voici pour ceux qui ne connaissent pas Parasite Eve premier du nom, un résumé des événements qui se sont produits lors de la première apparition d'Aya. Le jeu démarre dans un théâtre de New York. Alors qu'Aya écoutait une grande chanteuse d'Opéra, du nom de Melissa Pearce, elle est témoin d'une scène tragique. La chanteuse enflamme l'ensemble de la salle et ses occupants, révélant par la même occasion sa véritable nature. Il s'agit là du premier cas de néo-mitochondrie référencé. N'écoutant que son courage, Aya se lance aussitôt à la poursuite de la cantatrice, avant que celle-ci ne fasse d'autres victimes. Le premier épisode de Parasite Eve, se présentait comme un véritable petit jeu de rôle, avec ses lots de magies et d'attaques à l'aide d'armes à feu. Alors que le deuxième opus, largement influencé par la vague de succès des Resident Evil est beaucoup plus axé action.

Galerie de portrait

Héroïne de ce jeu, Aya Brea est simplement une jeune femme qui travaillait pour la police de New York. Lorsqu'elle est témoin d'un drame dans un théâtre de la ville. Depuis elle n'a de cesse de poursuivre d'étranges créatures, appelées Néo-mitochondrie. Toujours à la recherche de sa véritable histoire, elle recherche les causes du changement qui s'est opéré en elle. Car depuis ce jour elle possède, elle aussi de nombreux pouvoirs mystiques. La vérité sera-t-elle au rendez-vous au terme de cette enquête, qui s'annonce bien difficile.

En route, les Neo-Mitochondrie n'attendent pas

Cette solution contient tous les éléments qui vont vous permettre de terminer le jeu dans les meilleures conditions possibles et ainsi avoir accès à la véritable fin du jeu.

Centre M.I.S.T.

L'aventure commence à l'intérieur du centre M.I.S.T., plus précisément dans le stand de tir (1). Vous allez avoir la possibilité de vous familiariser avec les commandes de visée et de tir. Afin de débuter sereinement votre enquête sur les étranges phénomènes du jeu, je vous conseille de vous essayer au moins une fois au stand de tir. De plus, grâce à votre résultat, vous avez la possibilité de récolter différents bonus en fonction du niveau de difficulté. Une fois lassé, par ce mini-jeu vous rencontrez pour la première fois Pierce, celui-ci vous indique que vous devez vous rendre à la tour Akropolis. Mais avant cela arrêtez-vous dans l'armurerie, ici c'est la caverne d'Ali-baba du parfait SWAT en mal d'artillerie. Jodie vous expliquera comment vous devez procéder pour acheter les armes

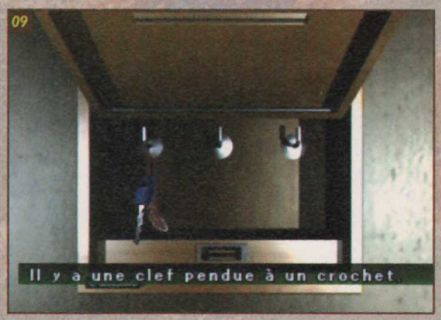
disponibles dans le jeu (2). Ensuite vous rejoignez Pierce dans le parking, c'est après lui avoir adressé la parole que vous partez pour la tour Akropolis.

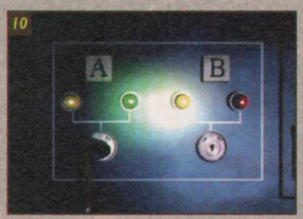
Tour Akropolis

Au pied de la tour, vous êtes le témoin du crash d'un hélicoptère de la police. Avancez jusqu'au deuxième officier de police, puis entrez dans la bâtisse. Sortie de l'ascenseur, vous arrivez dans un grand hall avec une fontaine en son centre. Au pied de cette statue (3), vous

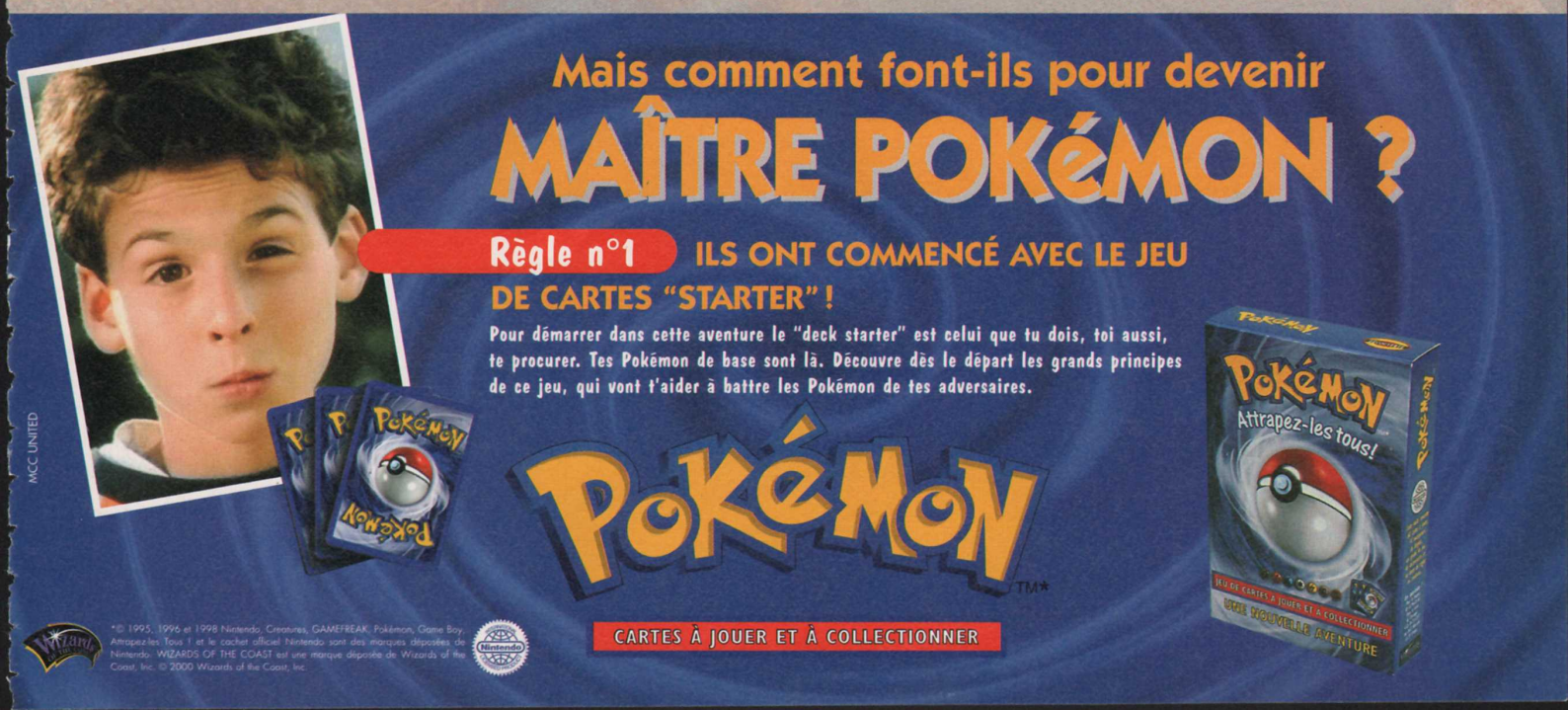
trouverez le plan de la tour. Vous saurez maintenant où vous êtes et vous pourrez donc vous repérer plus facilement dans ce dédale de salle. De l'autre côté de la salle, se trouve un téléphone (4), en faisant action dessus, vous obtiendrez des informations sur votre mission ainsi que la possibilité de sauvegarder votre avancée dans le jeu. En passant par la porte vitrée à droite de la cabine, vous rencontrez l'un des seuls survivants. Celui-ci vous remet la clé de la cafétéria (5) et vous demande d'aider la femme qui s'y trouve. Une fois devant la cafétéria, vous allez être témoin de l'attaque d'un monstre. A présent, entrez dans la cafet' grâce à la clé du swat. A l'intérieur, assise seule à une table, une femme lit (6). Celle-ci se lève et révèle sa véritable apparence, celle d'un monstre mutant. Le combat n'est pas très dur à remporter, une fois à terre, examinez son cadavre afin de mettre la main sur un objet spécial, il s'agit d'un implant (7). Le monstre se relève, c'est alors que Rupert arrive pour en finir avec lui.

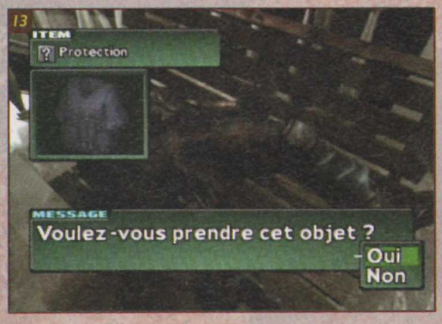
Ensuite, allez dans la salle de la fontaine, puis passez par la porte donnant sur la cafétéria (en bas à gauche sur la carte) (8). Vous arriverez dans un couloir avec des monstres. Faites action sur le panneau jaune pour récupérer la clé bleue (9) puis, prenez la première porte sur la gauche. Vous rentrerez dans une salle avec un pupitre vidéo et une armoire électrique. En faisant action sur le pupitre vidéo, vous pourrez regarder les caméras de surveillance. Pour cela, faites le choix 1 sur les boutons en bas (pour sélectionner la caméra) et sur ceux en haut à gauche (pour régler le contraste de l'image). Il vous faudra aussi trouver les deux clés qui vous permettront de débloquer le système de l'armoire électrique. En effet, si vous utilisez la clé bleue sur la serrure A (10), le passage dans « Forked Road » s'ouvrira. Avant de ressortir sur le panneau (celui de droite avec les papiers au mur), vous pourrez lire un indice. Il s'agit de notes de musique où est inscrit le mot « bridge » (11). Vous monterez dans





l'observatoire (12). Sur le banc à gauche, vous trouverez un gilet pare-balles sur le cadavre du SWAT (13). Puis, prenez le deuxième escalator pour retourner sur la promenade. En entrant dans le sanctuaire, vous retrouverez Rupert aux prises avec un inconnu, dans sa fuite il laissera tomber une clé rouge (14). Dirigez-vous ensuite vers le mur de gauche. Près d'une porte, vous entendrez un homme inconnu parler, vous franchirez cette porte. Vous vous trouverez alors sur le toit du jardin. Avancez vers la statue puis faite action sur la bombe derrière celle-ci, puis sur la porte derrière vous et prenez la carte noire. Retournez vers la cafétéria pour déposer la clé rouge dans l'armoire électrique. Allez voir le SWAT mort dans la fontaine qui se vide (15) : vous obtiendrez un lance-grenades. Puis, retournez vers la promenade pour rejoindre le pont. Vous pouvez sauvegarder si vous le souhaitez. Une fois arrivé, dans l'écran du pont, il faut entrer un mot de passe dans le pupitre de gauche, si vous souhaitez passer sans encombre. Et quel mot de passe ? Souvenez-vous des notes de musique dans la salle avec la vidéo. Les trois premières notes sont DO RE MI et





correspondent à 1 2 3. Les trois autres sont SO LA DO et correspondent à 5 6 1. Le pont se relèvera alors, vous permettant ainsi de passer sans vous faire toucher par les piranhas. Franchissez la porte, mais faites attention au monstre dans le couloir. Vous trouverez un téléphone sur votre chemin **(16)**. Une fois sur la passerelle, continuez votre chemin pour faire le tour complet puis, revenez sur vos pas. Vous serez attaqué par le personnage inconnu qui a attaqué Rupert dans le sanctuaire.

Boss de l'héliport

Ce boss possède deux coups principaux : des grenades paralysantes et des coups d'épée pendant le corps à corps. Il possède environ 500 HP. Il y a plusieurs techniques pour le battre. La plus facile consiste à l'attirer vers le bout de la passerelle, là où se trouve l'ascenseur, et de tirer dans les câbles électriques du panneau endommagé **(17)**. Ensuite poussez-le contre les câbles, et c'est gagné ! Pour éviter ses grenades, avancez légèrement une fois qu'il les a lancées. Vous devrez ensuite prendre l'ascenseur.

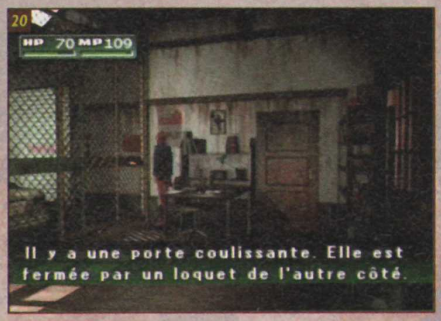
Le bureau de Balwin

Dans le bureau de Balwin, vous allez être invité à vous rendre dans une petite ville du Névada, Dryfield. En effet, il se produit d'étranges phénomènes dans cette bourgade. Après cela, vous vous retrouverez directement dans le garage à chercher dans le coffre de la voiture l'implant récolté dans la cafétéria de la tour Akropolis. C'est alors que Pierce arrivera et vous le remettra. Maintenant, allez donc faire un petit tour dans l'armurerie afin d'échanger vos BP contre de l'équipement. Pour pouvoir continuer l'aventure, vous devrez rejoindre Pierce dans le garage et lui parler.

Mojave desert Nevada

Le jour dans Dryfield

Vous voilà arrivé dans une ville fantôme du désert du Nevada : Dryfield. En allant faire action sur le coffre de la voiture, vous aurez accès à ce qui peut être comparé aux coffres dans Resident Evil. C'est-à-dire, pour ceux qui ne connaissent pas (s'ils existent), que vous pourrez y prendre ou y déposer ce que vous voudrez. Vous aurez aussi une petite cabine de téléphone non loin de votre point de départ. Prenez ensuite le passage au fond de l'écran : celui avec la grille de fer sous le panneau « Welcome to Dryfield » **(18)**. Dès que vous serez de l'autre côté de cette grille, vous serez attaqué par un monstre. Le long de la petite cour, vous trouverez plusieurs chambres d'hôtel. Vous allez découvrir une multitude d'informations et d'objets dans les chambres de cet hôtel. Retournez dans la cour de l'hôtel (Main Street), puis prenez le passage en haut à droite, près du bac rempli de glace **(19)**. Vous arriverez ensuite près d'un puits. Passez par la porte pour entrer dans la fabrique. Dans cette salle, il y aura deux panneaux de contrôle, dont l'un contrôle la plate-forme, sur laquelle repose une voiture et l'autre le rideau métallique. Allez actionner celui qui se trouve près de la voiture, puis celui qui contrôle la plate-forme. Vous obtiendrez des munitions pour le fusil dans le coffre de la voiture. Puis allez vers l'interrupteur que vous venez d'allumer. Faites action sur la grille jaune en haut de l'écran pour l'ouvrir **(20)**. Une fois ces opérations réalisées, pour remettre la voiture en place, utilisez le même procédé que pour la bouger. Quand la voiture ne vous gênera plus, allez ouvrir le rideau métallique (où est marqué Caution). En arrivant dans la salle suivante, vous vous ferez



OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

6 MOIS D'ABONNEMENT

+

6 CD EXCLUSIFS PLAYSTATION

=

245 F

AU LIEU DE ~~294 F~~

SOIT

1 N° GRATUIT !

DANS CHAQUE NUMÉRO, UN CD EXCLUSIF PLAYSTATION MAGAZINE CONTENANT DES DÉMOS (DONT CERTAINES JOUABLES) POUR TESTER VOS JEUX AVANT DE LES ACHETER.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A RENVOYER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE ABONNEMENT - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE M'ABONNE À PLAYSTATION MAGAZINE POUR :

PSR 46

☐ 6 MOIS (6 N^{OS} + 6 CD) AU PRIX DE 245 F
AU LIEU DE ~~294 F~~ SOIT 1 NUMÉRO GRATUIT !

☐ 1 AN (11N^{OS} + 11 CD) AU PRIX DE 439 F
AU LIEU DE ~~539 F~~ SOIT 2 NUMÉROS GRATUITS !

JE JOINS MON RÈGLEMENT À L'ORDRE
DE PLAYSTATION MAGAZINE PAR :

☐ CHÈQUE POSTAL OU BANCAIRE
☐ CARTE BANCAIRE
N° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION : |_|_|_|_|
SIGNATURE :

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 26.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous. Offre spéciale d'abonnement valable 2 mois réservée à la France Métropolitaine.

PlayStation MAGAZINE

8 MOIS D'ABONNEMENT

+

6 CD EXCLUSIFS PLAYSTATION

=

245 F

AU LIEU DE ~~294 F~~

SOIT

1 N° GRATUIT !

DANS CHAQUE NUMÉRO, UN CD EXCLUSIF PLAYSTATION MAGAZINE CONTENANT DES DÉMOS (DONT CERTAINES JOUABLES) POUR TESTER VOS JEUX AVANT DE LES ACHETER.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A RENVOYER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE ABONNEMENT - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE M'ABONNE À PLAYSTATION MAGAZINE POUR :

PSV 46

☐ 6 MOIS (6 N^{OS} + 6 CD) AU PRIX DE 245 F
AU LIEU DE ~~294 F~~ SOIT 1 NUMÉRO GRATUIT.

☐ 1 AN (11N^{OS} + 11 CD) AU PRIX DE 439 F
AU LIEU DE ~~539 F~~ SOIT 2 NUMÉROS GRATUITS.

JE JOINS MON RÈGLEMENT À L'ORDRE
DE PLAYSTATION MAGAZINE PAR :

☐ CHÈQUE POSTAL OU BANCAIRE
☐ CARTE BANCAIRE

N° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

DATE D'EXPIRATION : |_|_|_|_|

SIGNATURE :

NOM : .....

PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

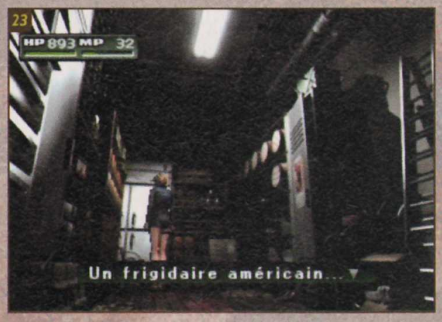
.....

CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....

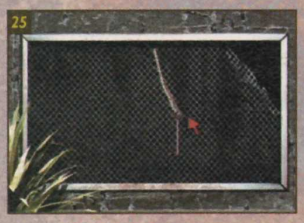
Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 26.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous. Offre spéciale d'abonnement valable 2 mois réservée à la France Métropolitaine.

PlayStation MAGAZINE

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT



braquer par un homme (c'est Douglas) mais il vous donnera la clé de la chambre 6. Dans cette chambre, vous trouverez un petit meuble avec des items, un téléphone pour pouvoir sauvegarder. En regardant par la fenêtre vous apercevez quelqu'un sur le château d'eau de la ville. Descendez voir de qui il s'agit, pour pouvoir ouvrir la grille du château d'eau, il faut avant tout actionner le mécanisme de la grille (21). Puis éliminez les monstres qui vous sautent dessus, l'échelle descend alors, vous permettant de monter jusqu'en haut de l'édifice. De là-haut, vous rencontrez le très énigmatique Kyle Madigan, puis en prenant l'autre échelle vous découvrez le cadavre d'un vieil homme, c'est sur celui-ci que vous obtenez la clé du restaurant (22). Pourquoi ne pas aller voir ce qui se trouve dans ce restaurant, à présent que vous avez la clé ? C'est donc dans les toilettes du resto que vous recopirez la carte de la ville, c'est utile pour vous y retrouver. Dans la salle adjacente, vous découvrez un aimant (23), d'une marque de cola très connu, dans un coin du saloon. Vous trouverez un flipper EINHÄNDER, petit clin d'œil au shoot them up réalisé par Squaresoft. Une fois votre petit tour terminé, sortez par la porte de derrière, vous arriverez au pied du château d'eau. Prenez le passage allant vers le point rouge sur votre carte (24). Attention, un monstre surgira. Faites ensuite action sur l'Interphone (avec la lumière rouge). Ensuite, vous devez faire action sur la grille en bas à gauche (25). Vous y apercevrez une clé, placez votre flèche dessus et validez avec le choix 2. Vous vous servirez de l'aimant pour récupérer la clé, mais attention, allez-y doucement. Avec cette clé, ouvrez la porte, vous serez à nouveau dans la fabrique. Dirigez-vous vers la demeure de Gary. Une fois que vous y serez, vous pourrez admirer la collection d'armes de Douglas. Après la petite animation entre les personnages, reparlez à Douglas à propos de l'abri. Ensuite ressortez, et laissez-vous guider par le chien. Vous récupérerez un câble (26). Revenez ensuite sur vos pas, au-delà de la fabrique comme si vous alliez vers l'hôtel. Mais cette fois, pour aller au puits se trouvant sur ce chemin. Une fois près du puits, utilisez la corde sur celui-ci et descendez (27). Vous arrivez dans le souterrain qui donne sur l'épicerie. C'est ici que vous rencontrerez Spidey (28). C'est un Boss particulier car il reste collé au plafond et il est mimétique (c'est-à-dire qu'il disparaît et se fond dans le décor). Une fois que vous l'aurez battu, allez



jusqu'au bout du couloir à gauche, il y aura un passage menant dans une autre salle. Mais avant de l'emprunter, il vous faudra rétablir la lumière. Pour cela, allez actionner l'interrupteur au fond du couloir et mettez-le sur ON. Entrez alors dans la salle et tuez les ennemis. Derrière le tonneau, il y aura un message que vous ne pourrez pas lire. Ressortez pour éteindre la lumière et entrez à nouveau pour pouvoir lire le message. Vous devrez prendre l'échelle afin d'aller

MCC UNITED

Mais comment font-ils pour devenir

MAÎTRE POKéMON ?

Règle n°2 ILS SAVENT FAIRE ÉVOLUER LEURS POKéMON !

Avec les "decks à thème" tu peux, toi aussi, choisir ta stratégie et la manière d'entraîner tes Pokémon de base. Avec les "boosters", tu peux perfectionner ton jeu et enrichir tes capacités d'attaque. Comme tous les maîtres Pokémon, tu t'assieds devant le tapis, tu sors ton jeu, tu places tes cartes ... Tu es confiant, respire : tes Pokémon sont les plus forts !

POKéMON™*

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

*© 1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

Parasite Eve 2

dans l'épicerie. Après celle-ci, vous arrivez devant trois portes, c'est en entrant par la deuxième que vous entendrez les hurlements d'une femme. De qui s'agit-il ? Pour le savoir, il vous faut trouver le moyen de dévisser les boulons qui maintiennent l'armoire **(29)** obstruant le passage vers la prochaine salle. Récapitulons : vous avez une armoire obstruant le passage car elle est accrochée au mur, vous avez donc besoin d'outils. Allez demander à Gary Douglas. Une fois arrivé chez Douglas, parlez-lui. Il vous indiquera où trouver l'outil. C'est, évidemment, dans le garage. Vous trouverez la clé à molette sur une des étagères au Nord-Est **(30)**, c'est-à-dire dans le coin de la salle pas très loin du bidon bleu. Vous allez pouvoir déplacer l'armoire avec votre clé à molette, il faut donc y aller. Une fois de retour dans la chambre, utilisez la clé à molette sur l'armoire. Le passage s'ouvrira **(31)**. Sur l'écran suivant, descendez et faites action sur le mur, vous obtiendrez la troisième énigme. Prenez ensuite le passage pour rejoindre la femme qui crie. C'est alors que vous verrez l'homme inconnu de la tour Akropolis **(32)**. Un combat s'engagera. Après ce combat, vous vous évanouirez. A votre réveil, Kyle Madigan est avec vous dans la chambre.

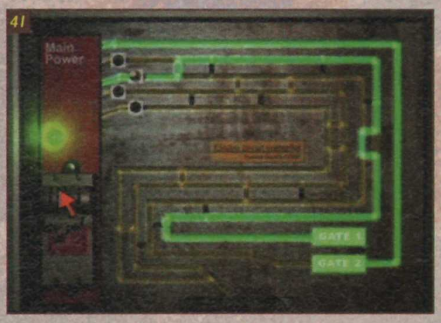
La nuit dans Dryfield

La nuit est tombée sur cette ville fantôme. Quand vous sortirez de la maison, vous devrez retourner vers le point rouge sur votre carte, c'est-à-dire vers votre voiture. Kyle vous suivra et vous aidera dans votre progression. Mais, hélas, la voiture ne sera plus qu'un souvenir car des lapins mutants s'en seront occupés. Tuez-les tous. Puis, alors que Kyle reste sur place, allez voir Douglas pour trouver un autre moyen de quitter ce lieu. Faites le troisième choix si vous voulez son véhicule. Mais, problème ! Il n'y a plus d'essence dans sa voiture, il vous donnera la clé du lobby pour vous en procurer. Direction le lobby donc, c'est-à-dire le point rouge clignotant sur votre carte. Vous arriverez au premier véritable puzzle du jeu : celui de la caisse enregistreuse située derrière le comptoir. Solution : Tapez # puis 3033 et enfin Total **(33)**. Le tiroir-caisse s'ouvrira et vous récupérerez la clé passe-partout. Avec cette petite clé, vous pourrez visiter les chambres de l'hôtel qui étaient jusqu'alors fermées. Une fois le tour de cette chambre effectué, retournez à l'étage pour visiter les autres chambres. Quand vous serez en haut, allez vers la double porte verte, puis franchissez-la. Dans cette salle, vous trouverez un coffre dans l'un des coins (celui de gauche en entrant). Pour l'ouvrir, il vous faudra un code. Solution : 4487 **(34)**. Pourquoi ce code ? Il correspond aux 4 téléphones, 4 urinoirs, 8 lampes et aux 7 miroirs. Dans ce coffre, vous récupérerez une petite bouteille. Puis, prenez le jerricane vert vide se trouvant dans votre dos **(35)** et, retournez à la pompe à essence. Elle se trouve près de ce qui reste de votre voiture. Utilisez le jerricane sur la pompe à essence et, retournez dans le garage pour le donner à Gary Douglas. Après cela, allez chercher Kyle Madigan dans le restaurant : c'est une des étapes nécessaires pour avoir la bonne fin. Après lui avoir parlé, prenez la porte de derrière et continuez votre chemin afin de remonter dans la chambre d'hôtel. Dans cette chambre, c'est un conseil, sauvegardez ! Ensuite, faites action sur le lit et validez avec le choix 2 **(36)**. Vous assisterez à la grande scène de la douche **(37)** en FMV et, surtout affronterez un énorme Boss. Vous devez savoir une chose pour battre ce Boss **(38)** : le temps est compté. En effet, vous n'aurez que 3 minutes pour le battre. Quelle est la différence entre le fait de le tuer en moins de 3 minutes et, le tuer en plus de 3 minutes ? En moins de 3 minutes, le chien de Douglas reste vivant, alors qu'en plus de trois minutes, il meurt. C'est la deuxième étape indispensable pour avoir la bonne fin : le chien doit rester vivant. Une fois le Boss battu, rejoignez Douglas dans la cour de l'hôtel. Celui-ci vous donnera la clé du camion **(39)** qui vous permettra de quitter ce lieu. Lorsque vous aurez récupéré la clé, rejoignez Kyle dans le garage en reprenant le passage près du château d'eau. Après votre discussion avec Kyle vous prenez le camion pour quitter la ville afin de partir pour l'abri, caché dans le désert. C'est à ce moment que le jeu vous demande d'insérer le disque 2 de Parasite Eve 2.

Dans la mine

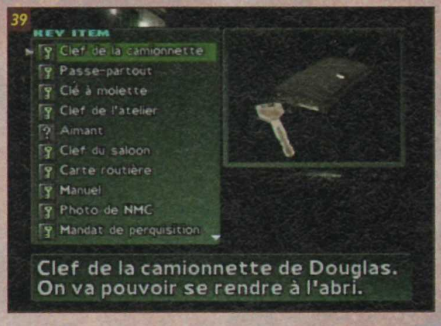
Dans l'entrée de la mine **(40)**, vous serez attaqué par des monstres, frayez-vous un chemin jusqu'à la porte allant vers le bas de la carte. Continuez votre chemin

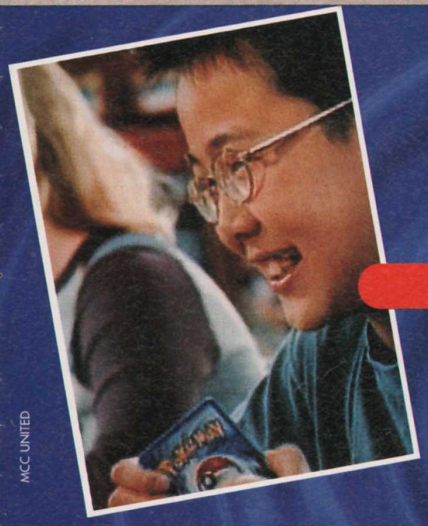
jusqu'à être bloqué par un gouffre. Revenez ensuite sur vos pas pour découvrir une salle sur la gauche. A l'intérieur dégagez le passage en relâchant le frein du wagon, plus loin vous allez découvrir une planche en bois. Prenez-la avec vous et retournez au niveau du gouffre, en vous servant de la planche vous allez pouvoir traverser et ainsi atteindre le refuge. Dans cet abri, vous trouverez un téléphone pour sauvegarder. Quand vous ferez action dessus, deux choix s'afficheront, faites le choix 1 pour sauvegarder. Vous trouverez une boîte pleine de cartouches, et surtout un panneau de contrôle. Avec ce panneau, vous devrez alimenter en électricité la GATE 1. Pour cela, prenez la prise qui se trouve en haut à gauche (sur les lignes) et mettez-la sur la ligne du milieu. Puis, faites action sur le levier de gauche et validez avec le choix 1, vous verrez les deux lignes s'allumer et alimenter les portes 1 et 2 (41). Ressortez et franchissez la porte suivante. Dans la salle suivante, vous combattrez le Boss : c'est le grand cheval blanc mutant (42). Pour le battre, suivez-le et tirez-lui dessus. Pour ceux qui ne veulent pas y passer des heures, tirez sur les barils ; en calculant bien votre coup, cela lui infligera beaucoup de dégâts. Vous trouverez ensuite l'arme de poing de Kyle, et une nouvelle prise. C'est à ce moment que le Boss se relèvera. Et là, il sera très long à battre. Franchissez ensuite la porte suivante (GATE 2) près de la moto et faites le choix 1. La porte ne s'ouvrira pas : que faire ? Retournez dans le refuge pour voir si vous pouvez faire quelque chose avec la nouvelle prise. En premier lieu, vous devez insérer les deux prises dans les « Slots » suivants : ligne du bas et celle du milieu. Ensuite allez inspecter la porte numéro 1 de retour dans le refuge, elle est à nouveau verrouillée. Insérez la nouvelle prise sur la ligne du haut, puis l'autre dans l'orifice le plus bas, abaissez ensuite l'interrupteur. Vous pourrez alors ouvrir la porte 2. Pour ce faire, vous actionnez un interrupteur sur la moto devant la porte. En continuant par ce couloir, vous allez arriver devant un ascenseur. Puis dans le hall d'un endroit complètement nouveau, passez à présent par la porte E-38. Vous voilà dans le Shelter.



Le Shelter

Derrière cette porte (la E-38), vous serez attaqué par des petits monstres mais, ne vous attardez pas car deux lasers vous tireront dessus. Vous êtes maintenant dans le dépôt « store room », vous trouverez dans cette salle une boîte remplie de munitions. Franchissez ensuite la porte donnant sur le Nord (E-43), l'autre porte étant, de toute façon fermée. Faites attention au monstre de ce couloir car vous ne pourrez pas le tuer avec vos armes, il faut utiliser la magie, de plus deux lasers vous tireront dessus. Franchissez vite la porte suivante pour vous mettre à l'abri. Une fois dans le dortoir, vous ne serez pas vraiment en sécurité. Inutile de vous attarder dans les douches pour avoir encore droit à une scène coquine ! Traversez le dortoir jusqu'à l'autre porte qui vous mènera dans un couloir donnant sur différentes salles. Dans ce couloir, faites attention aux monstres, mais aussi aux petites boules noires qui vous tireront dessus. Dans la salle au Nord, vous pourrez accéder à un item et sauvegarder sur un téléphone. Revenez ensuite dans le couloir et dirigez-vous vers les autres portes. Vous trouverez l'armurerie et un autre passage. Une fois que vous aurez fini de vous rééquiper, déverrouillez la porte Exit, celle donnant sur le hall de





Mais comment font-ils pour devenir
MAÎTRE POKÉMON ?

Règle n°3 ILS CAPTURENT DE NOUVELLES CARTES !

Avec les versions complémentaires, type "jungle" et toutes celles qui suivront, attrape toi aussi de nouveaux Pokémon. Comme tous les maîtres Pokémon, tu t'assieds devant le tapis, tu sors ton jeu, tu places tes nouvelles cartes ... Tu es confiant, respire : ton adversaire n'a pas encore tes Pokémon !

POKÉMON™

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

MCC UNITED

*© 1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

Parasite Eve 2

l'ascenseur. Retournez ensuite vers la salle où se trouve le téléphone (43). Devant l'ascenseur, faites action puis le choix 1. Vous descendrez alors dans le niveau inférieur, le B2F.

En bas dans le B2F du Selter

Dans le deuxième sous-sol, prenez la porte allant vers le Sud, celle-ci donne sur la fosse septique. Puis, continuez vers le « main corridor ». Dans ce couloir, vous devrez prendre à droite (vers l'Est) pour arriver dans l'animalerie « breeding room » (44). Vous trouverez dans cette salle une canette de coca, des munitions 9mm (dans une boîte). Traversez ensuite la salle pour passer par l'autre porte. Vous serez attaqué dans ce couloir par un monstre qui sortira de l'ombre. La porte au bout du couloir sera verrouillée, revenez donc sur vos pas pour visiter les autres salles. Une fois dans le « main corridor », revenez complètement au B1F. A ce niveau, regardez votre carte : un point rouge clignote (45), allez-y. Dans le passage stérilisé, juste après le téléphone, un gaz se libérera. Allez immédiatement à droite de l'écran et faites action sur le panneau avec un texte rouge et validez avec le choix 2. Vous passerez dans le conduit à ordures. Vous atterrirez dans le Dumping Hole. Dans le tas d'ordures, vous trouverez des munitions. Attention au moment où cet amas d'ordures se mettra en mouvement : le Boss arrivera. Celui-ci est comme un aspirateur géant. En effet, une de ses attaques consiste à vous aspirer vers lui (46). De plus, il vous lance des jets de bave qui tombent à l'endroit où les ombres apparaissent. Il frappe également le sol de la patte pour faire tomber d'autres petits monstres qui se jetteront sur vous. Sachez que si vous le laissez avaler les petits monstres, il récupérera 100 HP par monstre. Ah, une dernière chose : s'il vous attrape, vous êtes mort. Sachant tout cela, il vous sera facile de le battre. Un dernier conseil, tirez-lui dessus quand il ouvre la bouche et ce, le plus près possible. Une fois le Boss à terre, dirigez-vous vers la sortie. Faites action sur le pupitre puis sur la porte. Lorsque vous sortirez, la porte que vous venez de franchir s'ouvrira, laissant ainsi passer le Boss.

Et c'est reparti pour un tour ! Courez au bout du couloir jusqu'au trou. Sur la droite se trouve un interrupteur, en forme de dalle, qui commande une plate-forme. Quand vous activerez celle-ci, elle montera petit à petit et, vous pourrez l'emprunter. Une fois de l'autre côté, vous trouverez la même dalle, mais elle ne fonctionnera pas encore. En effet, il faudra que le Boss soit sur la plate-forme pour que vous puissiez activer le système qui vous en débarrassera. La chose faite, une alarme retentira. Vous n'aurez plus que 5 mn devant vous avant que les choses ne se corsent.

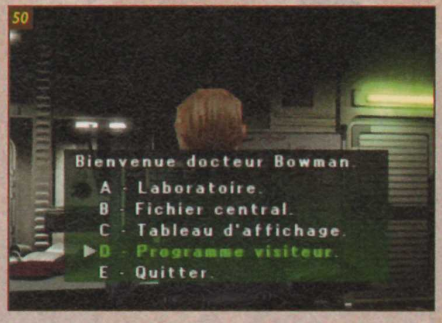
Retournez dans le Dumping Hole pour prendre l'item (cet anneau vous permet d'apprendre automatiquement une nouvelle attaque magique) dans le coffre que le Boss cachait. Puis franchissez rapidement la porte de l'autre salle ; derrière, vous trouverez Kyle dans la salle de contrôle de l'incinérateur. Vous trouverez également un téléphone (47), puis un passage vers le B2F donnant sur le Lower Sewer au niveau du 4e sous-sol. Continuez votre chemin en laissant Kyle s'occuper des monstres, il faut bien qu'il serve à quelque chose ! Vous arriverez au pied d'une échelle, montez-y. Au fond de l'écran se trouve un panneau sur lequel un message est écrit. Entrez donc sur le panneau de contrôle à droite le nombre 18 (48). Ensuite, vous verrez l'eau du bassin s'évacuer. Descendez et prenez le passage sous le petit tunnel. Vous arriverez dans le Water Supply. Ici, vous avez la possibilité de choisir le chemin que vous souhaitez suivre, ceci vous permet d'obtenir la véritable fin du jeu.

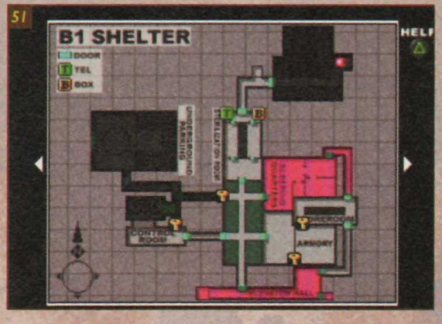
Kyle route

Prenez à gauche au bout du couloir. Continuez votre chemin jusqu'au Lower Sewer, cette fois-ci, vous serez en haut. Plus loin, vous prendrez un ascenseur qui vous amènera plus haut. Kyle vous donnera une carte d'identité et vous quittera.

Pierce route

Si vous souhaitez obtenir la bonne fin, vous devrez entrer un code dans le pupitre bleu (49) de la salle précédente, près de l'échelle de droite. Le code est 15, il permet d'ouvrir une porte donnant sur Dryfield. Pour franchir cette





VOLANT DOUBLE FORCE™ POUR PLAYSTATION™ 1 ET 2.

GAGNEZ LES GRANDS PRIX SANS Y METTRE LE PRIX !!!

LE VOLANT DOUBLE FORCE™

- *Compatible PlayStation™ 1 et 2
- *2 moteurs de vibrations
- *3 modes :Digital/Analogique / **Vibrant**
- *2 types de changement de vitesse : style papillon F1 et boîte séquentielle
- *Pédalier double axe et repose-pied

UN CONCENTRE DE TECHNOLOGIE !

*Playstation 1 et 2 sont des marques déposées par SONY
*Double Force est une marque déposée par Bigben Interactive.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

porte, retournez à l'endroit où vous aviez les pieds dans l'eau. Dans ce couloir, il y avait une porte que vous ne pouviez pas emprunter, elle sera désormais ouverte.

Retour dans Dryfield Pour Pierce

Dans le couloir menant dans Dryfield, Kyle vous abandonnera. Une fois en ville, retournez au niveau du château d'eau (Water Tower) pour sauver Pierce. Lorsque vous l'aurez sauvé, vous devrez aller dans la cour de l'hôtel prendre de la glace pour Pierce. Retourner lui apporter la glace, il vous donnera la clé de sa Jeep, celle-ci se trouve près de votre voiture. Une fois que vous aurez récupéré l'équipement qui se trouve dans sa voiture, vous devrez repartir pour le Shelter B2F.

De retour dans le Shelter, Pierce route

Si vous avez complété l'étape dans Dryfield, vous devez trouver la clé de la salle d'opération. Cette clé ouvre la porte qui se trouve à gauche de l'ascenseur au deuxième sous-sol. Vous la trouverez en tuant le monstre dans le couloir entre le Dortoir et la Store Room. Pour la suite, vous pourrez suivre Kyle Route.

Kyle route

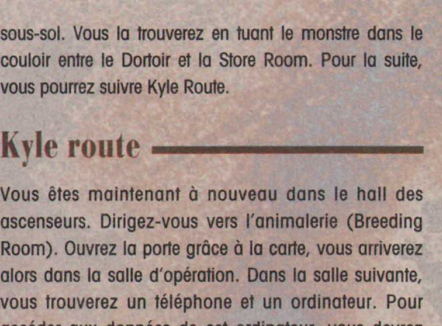
Vous êtes maintenant à nouveau dans le hall des ascenseurs. Dirigez-vous vers l'animalerie (Breeding Room). Ouvrez la porte grâce à la carte, vous arriverez alors dans la salle d'opération. Dans la salle suivante, vous trouverez un téléphone et un ordinateur. Pour accéder aux données de cet ordinateur, vous devrez entrer ce code A3EILM2S2Y puis valider avec Login. Une fois le système enclenché, validez avec la ligne D. L'ordinateur vous proposera ensuite 3 nouveaux choix qui sont, en fait, des questions relatives au jeu (50). (Ces questions sont aléatoires, c'est pourquoi les différentes réponses sont présentées en-dessous.).

D'après le rapport officiel, qui est responsable de « l'incident de Manhattan » ?
C) H. Klamp

Quel est le nom du procédé qui permet de faire assimiller l'ADN de son choix à une cellule au moyen d'un virus ?
B) Vecteur

Quelle est la particulérité de la transmission des gènes mitochondriaux ?
A) Transmission par la mère

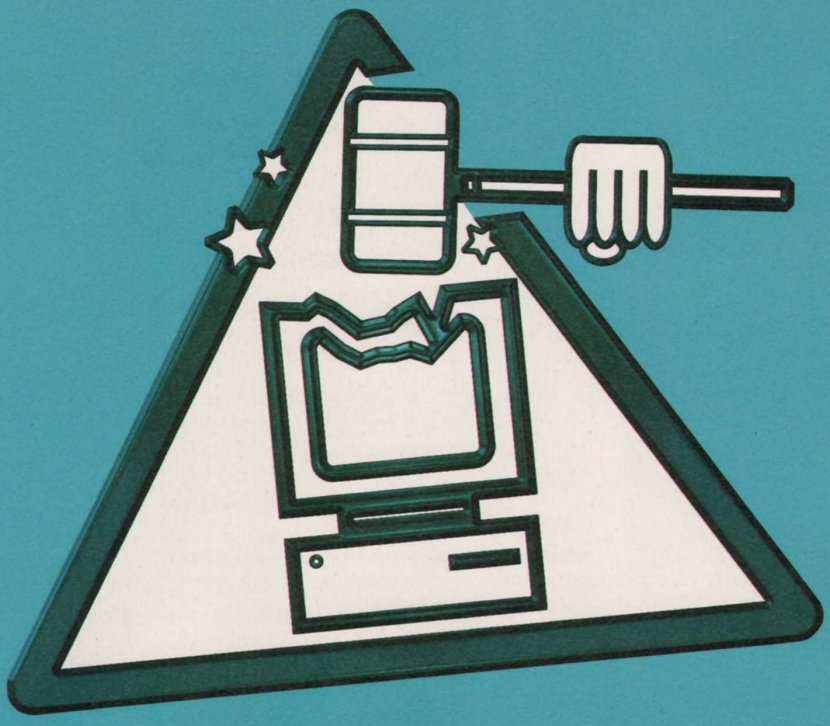
A quel organisme d'Etat appartient le MIST ?
B) FBI



Lequel de ces organismes contient de la mitochondrie ?
B) Crustacé

Quel est le nom de la première personne aux Etats-Unis à avoir développé une néo-mitochondrie ?
A) Melissa Pearce

Une hypothèse avance que l'ancêtre de toutes les races vivait en Afrique. Quel est son nom (en anglais) ?
B) Mitochrondia Eve



IL Y A UNE VIE APRÈS LE WEB.

pariscope.fr

Par ici la sortie

Cinéma, théâtre, concerts, expositions, restaurants, loisirs enfants...

Publicis Consultants

Quelle molécule est produite par la mitochondrie en synthétisant glucides, lipides et oxygène ?
A) ATP

Lequel de ces organites possède sa propre information génétique (ADN) ?
B) Mitochondrie

Quel est le nom du désert où se situe le présent laboratoire souterrain du Nevada ?
B) Désert Mojave

Quel est le nom du hameau situé derrière le présent laboratoire souterrain du Nevada ?
C) Dryfield

Une fois que vous aurez répondu juste à 3 questions de suite, vous aurez accès aux fichiers de l'ordinateur. Après la petite animation, le téléphone se mettra à sonner ; répondez, c'est Kyle ou bien Pierce pour ceux qui sont sur la route de la bonne fin. Après le coup de téléphone, regardez votre carte au niveau du B1F : un point rouge clignotera (51), c'est là qu'il faudra aller.

Dans le pod service Gantry du B1F Pierce route

C'est ici que vous retrouvez Pierce, il vous donnera l'implant que vous avez récupéré dans la cafétéria au début du jeu. Puis, comme pour la Kyle Route, vous devrez ouvrir le passage donnant sur Neoark.

Dans le pod service Gantry du B1F Kyle route

En pénétrant dans cette salle, Kyle vous rejoindra, il y aura ensuite une petite animation entre les personnages. Puis, entrez dans la salle d'à-côté et faites action sur le pupitre de contrôle. Un écran s'affichera, vous y verrez une porte fermée. En haut, à droite de l'écran, il y aura 5 carrés oranges, chacun d'eux correspondant à une caméra. En bas à gauche, il y aura une ligne de commande affectant l'image que l'on aura sélectionnée. Il faudra donc d'abord choisir l'image E (celle du laser) puis, déconnecter le laser en appuyant sur le mot Operate. Choisissez ensuite l'image C (celle de l'ascenseur) et faites action sur Operate. Ainsi, pourrez-vous l'utiliser. En route pour cet ascenseur donc ! Pour cela, les concepteurs de ce jeu ont trouvé bon de vous faire un petit détour. En effet, il va vous falloir rejoindre le B2 Selter. Vous le connaissez bien maintenant et vous avez votre carte, il n'y aura donc aucun problème.
Une fois dans le main corridor, prenez le premier passage sur votre gauche (52).

Arrivée dans Neoark

Après une animation, vous arriverez dans Neoark (53) ou plus précisément, dans l'observatoire. Avancez. C'est alors que Kyle aura un coup de chaleur, pour ceux qui évoluent sur la route de Kyle. Vous le laisserez sur place et continuerez seul. Pour les autres, Pierce vous indique qu'il va perdre le contact avec vous, à cause d'un champ de force. Prenez ensuite l'escalier allant au Sud pour sortir

dans la savane. Vous entrerez alors dans le tombeau (54). Vous y découvrez un panneau composé de 15 pièces de couleur et d'un bouton. Si vous regardez attentivement ce panneau, vous verrez que son contour possède des traits de mêmes couleurs que celles des pièces. Il vous faudra donc aligner les pièces avec les traits de couleurs (55). Attention, il vous faudra le faire dans un certain ordre. Cet ordre est indiqué sur un panneau de l'autre côté du tombeau, juste avant la prochaine porte. Lorsque vous aligner la couleur jaune (pièces et traits), vous activerez un mécanisme qui fera tomber des cafards et vous enfermera dans la salle avec eux. Lorsque vous alignerez la

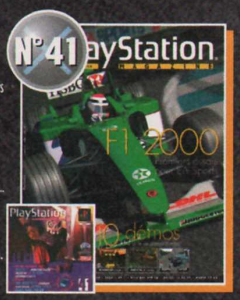
Up-gradez votre collection

Il reste des reliures PlayStation Magazine !

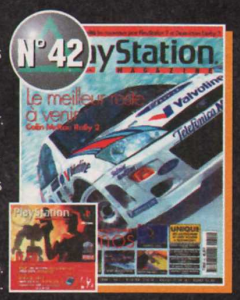
7 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Fighting Force 2, Toy Story 2, Space Debris, Eagle One, Music 2000.
VIDEOS : Medievil 2, Team Buddies.
MAKING OF : Fear Effect.
PORTRAIT : Le Tour du monde en 80 Développeurs.
CASTINGS : Ronaldo V-Football, Medievil 2, Iss Pro Evolution, Syphon Filter 2, Resident Evil 3...
TRAVELLINGS : Gran Turismo 2, Eagle One, Rally Championship 2000.
GROS PLAN : Mei Teï Shô.
EN COULISSES : Tom Yoshokai & Yuji Shibara créateurs de Squaresoft.
VERSIONS LONGUES : NBA 2000, Killer Loop, Spécial Gran Turismo 2...

8 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Cool Boarders 4, Rollcage Stage II, Demolition Racer, Colony Wars Red Sun, Space Debris
VIDEOS : MediEvil 2, Fear Effect, Resident Evil 3
CADEAU : un supplément de 20 pages sur la PlayStation 2
MAKING OF : Ronaldo V-Football, F1 Racing Championship, Nightmare Creatures 2
PORTRAIT : Konami
CASTINGS : Colin McRae Rally 2, Need for speed Porsche 2000, Theme park world, Ghoul panic, Vanishing point, Fear effect
TRAVELLINGS : Iss Pro Evolution, Resident Evil Nemesis, Track & Field 2...
GROS PLAN : Yoshinori Sunahara
EN COULISSES : Pierre Adane
VERSIONS LONGUES : Crash Team Racing, Medal of honor, Spyro 2

10 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Everybody's Golf 2, Star Ixiom, Roadsters, MediEvil 2, Demolition Racer,
VIDEOS : Syphon Filter 2, Galerians, Cool Boarders 4, Colony Wars Red Sun, N-Gen Racing +des sauvegardes de carte mémoire à télécharger.
MAKING OF : Yannick Noah AST 2000, La sortie de la PS2 au Japon. PORTRAIT : SaGa
EXCLUSIF : L'Odyssée de Munch. CASTINGS : Tony Hawk's 2, Alone in the Dark, Tenchu 2, Test Drive 6...
TRAVELLINGS : Fear Effect, F1 2000, Syphon Filter 2, MediEvil 2, SaGa Frontier 2...
GROS PLAN : Les Robins des Bois
EN COULISSES : Michel Ancel créateur de Rayman.
VERSIONS LONGUES : Die Hard Trilogy 2, Fear Effect, CTR, Army Men : Air Attack..



10 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Gekido, Urban Chaos, UEFA Champions League, WWF Smackdown, Micro Maniacs.
VIDEOS : Colin McRae 2, Le Monde des Bleus : La Finale, Projection Privée : Korn, De Sang Froid, Muppet Race Mania. + les sauvegardes à télécharger.
EXCLUSIF : Final Fantasy IX, Alundra 2...
MAKING OF : Colin McRae Rally 2, Driver 2, Tenchu 2...
PORTRAIT : Le Glossaire du Jeu Vidéo.
CASTINGS : De Sang Froid, Vagrant Story, Tony Hawk's Pro Skater 2, Sydney 2000, Alone in the Dark 4...
TRAVELLINGS : F1 Racing Championship, Micro Maniacs, Galerians, Star Ocean 2nd Story...
GROS PLAN : Lilian Thuram, Korn.
EN COULISSES : Nicolas Gaume Patron de Kalisto.
VERSIONS LONGUES : Syphon Filter 2, Roadters, KKND...



10 DÉMOS SUR LE CD + SAUVEGARDES DE MC
JOUABLES : Tony Hawk's Pro Skater 2, Street Fighter Ex 2 Plus, Euro 2000, Jackie Chan's Stuntmaster, Muppet Race Mania.
VIDEOS : Star Ocean 2, Rayman 2, De Sang Froid, Destruction Derby Raw, Projection Privée de Gladiator.
MAKING OF : Le salon E3 2000...
PORTRAIT : L'envers de l'E3.
CASTINGS : Parasite Eve 2, Front Mission 3, V-Beach Volleyball, Terracon...
TRAVELLINGS : Vagrant Story, Colin McRae Rally 2, Alundra 2, Euro 2000, Legend of Legaia, NFS Porsche 2000... GROS PLAN : DJ MARS.
VERSIONS LONGUES : Trasher : Skate and Destroy, Cool Boarders 4, Battle Tanx, Street Skater 2...

10 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Destruction Derby Raw, Rayman 2, Colin McRae Rally 2, Galerians, Team Buddies.
VIDEOS : Silent Bomber, Tombi 2, Grind Session, Ronaldo V-Football, Tenchu 2.
MAKING OF : Alone in the Dark, Sydney 2000.
PORTRAIT : Les héros de jeux vidéos.
CASTINGS : Metal Gear Solid 2, Vib Ribbon, Medal of Honor 2, Spider-Man, X-Men, World Touring Cars...
TRAVELLINGS : Silent Bomber, Front mission 3, Ronaldo V-Football, Hogs of War, Resident Evil Survivor...
GROS PLAN : Kad & Olivier.
EN COULISSES : Paul Cuisset créateur de jeux vidéo.
VERSIONS LONGUES : Street Skater, Test Drive 6, Colin McRae Rally 2, Colony Wars : Vengeance, Army Men : Sarge's Heroes.

SPÉCIAL SOLUCES

Tarzan, Dino Crisis, Soul Reaver, Metal Gear : Missions Spéciales, Shadowman, Mission : Impossible, Star Wars Episode I : La Menace Fantôme, Final Fantasy VIII, X-Files, Quake 2...

SPÉCIAL SOLUCES

Final Fantasy VIII, Chine, Tomb Raider 4, L'Amerzone, Discworld Noir, Medal of Honor, Demain ne meurt jamais, Spyro 2, Crash Team Racing, Tony Hawk's Skateboarding...

SPÉCIAL SOLUCES

MediEvil 2, Resident Evil 3, Syphon Filter 2, Fear Effect, Vandal Hearts 2, Gran Turismo 2, ISS Pro Evolution, Toy Story 2, Dracula, Saga Frontier 2.

SPÉCIAL SOLUCES

Colin McRae Rally 2, De Sang Froid, Vagrant Story, Alundra 2, Legend of Legaia, Star Ocean 2, Grandia, Street Fighter EX2 Plus, Metal Gear Solid (platinum)...

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)***

***(cochez la case correspondant au numéro souhaité)**

3	4	9	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	27	28	29	30	31	32	36	37
38	39	40	41	42	43							

49 F le N° (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

• **Je commande le(s) hors-série(s)***

***(cochez la case correspondant au numéro souhaité)**

- Soluces

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

35 F le n° (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de ..... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ..... F

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

couleur bleue (pièces et traits), vous ouvrirez un coffre situé dans le tombeau. Lorsque vous alignerez la couleur rouge (pièces et traits), vous ouvrirez la porte donnant sur la centrale électrique. A l'intérieur de celle-ci, vous devez éliminer un monstre qui produit le champ de force, pour ce faire détruisez dans un premier temps le pupitre à sa gauche **(56)**, attention aux tires des lasers. Ensuite il vous suffit de l'achever, il ne se défend même pas, c'est ça la violence gratuite ! Votre prochaine destination est le Temple de Tlaloc. A l'entrée de celui-ci, il y aura une pierre noire sur le côté gauche, faites-la tourner 4 fois (choix 1) **(57)**. Après l'avoir fait, retournez dans la Forest Zone afin de vous rendre vers le tunnel sous-marin. Lorsque vous serez de l'autre côté, vous verrez, à gauche de la sortie du tunnel, une reproduction de ce qui se trouve en haut de l'escalier de la pyramide **(58)**.

Un carré bleu avec un 6 correspondants.
Un carré gris avec un 2 correspondants.
Un carré rouge avec un 3 correspondants.
Un carré jaune avec un 5 correspondants.

Retournez au Temple de Tlaloc. Une fois que vous y serez, marchez sur les dalles des couleurs en haut de l'escalier (6 fois sur la bleue **(59)**, 2 sur la grise, 3 sur la rouge et 5 fois sur la jaune.). La statue s'ouvrira, laissant apparaître un levier, faites le choix 1 pour le baisser. Vous verrez alors une animation : un pont se mettra en mouvement. Retournez à nouveau vers le tunnel sous-marin **(60)**. Le petit pont donne sur une toute petite île avec une plaque métallique **(61)**. Faites action sur celle-ci pour faire apparaître un passage, puis empruntez-le. Une fois sous l'île, vous devrez tuer les monstres marins qui se présenteront à vous, ceci ne plaira pas à leur mère qui arrivera rapidement. C'est le Boss **(62)**. Après l'avoir battu, prenez dans l'eau le « crâne de cristal » **(63)**, il vous permet d'apprendre automatiquement une magie du jeu. Puis, revenez au Temple de Tlaloc pour relever le levier de la statue. Marchez ensuite sur les dalles de couleur dans cet ordre **(64)**.

ROUGE, JAUNE, BLEU, GRIS, BLEU, GRIS, ROUGE, JAUNE, GRIS, BLEU, JAUNE, ROUGE.

Cette combinaison sert à ouvrir la porte verrouillée dans la salle de la centrale électrique **(65)**. Pour y accéder, il vous faudra passer par le tunnel sous-marin et traverser le pont métallique. Mais avant d'y accéder, vous devez remettre la passerelle métallique à sa place initiale. Une fois dans le Garden, la porte de la centrale se trouve sur votre gauche. A l'intérieur, vous trouverez le même genre de monstre

(66) que dans l'autre partie de la centrale, vous connaissez donc la marche à suivre pour en venir à bout. Une fois que vous avez éliminé les deux monstres qui génèrent le champ de force, il se produit une animation, vous verrez les Golems être libérés. En sortant de la centrale vous allez pouvoir prendre la carte **(67)**, sur le panneau en bois à droite de l'écran. Vous pourrez aller sauvegarder dans le laboratoire du Shelter.

Une fois revenu dans le Shelter

Dans le Main Corridor, prenez le deuxième petit ascenseur (Particular Area connected lift) **(68)**. Les deux choix seront inversés donc, validez avec le choix 2 pour descendre. Lorsque vous serez en bas, détruisez tout ce que vous pourrez, y compris les lasers et les haut-parleurs **(69)**. Ensuite, placez-vous devant la porte et faites action. Faites le choix 1 pour prendre l'ascenseur **(70)**. Une fois en bas, détruisez ce qui se trouve dans cette salle, puis franchissez la porte. Dans la salle suivante, vous affronterez un Boss.

Il s'agit en fait d'un monstre contrôlé par l'étrange petite fille que vous avez aperçu dans la salle précédente. Armez-vous de patience pour le combat avec ce Boss **(71)** : il est coriace ! Pour lui infliger un maximum de dégât, frappez lorsqu'il se courbe sur lui-même. Kyle arrivera ensuite dans la salle, la petite fille en profitera pour s'enfuir. Après l'animation **(72)** le petit téléphone mauve se met à sonner, répondez (il peut aussi servir pour sauvegarder). Dans l'armoire de la chambre, vous trouverez un baladeur mini-disk et des médicaments. Vous devrez ensuite parler à Kyle, ce qui déclenchera une séquence d'action. Vous filerez à ce moment par un carreau cassé **(73)**. Dans cette nouvelle salle, inspectez en premier lieu l'éprouvette à droite de la petite **(74)**, puis parlez-lui (sinon elle ne vient pas avec vous). Faites vite pour atteindre l'ascenseur, car le gaz risque de vous tuer, ou bien encore d'être fatal à la fillette **(75)**.

Fuite avec Eve

Dans le Garden, celle-ci prend la fuite. En continuant par le tunnel sous-marin, vous retrouvez la petite Eve, ainsi que le numéro 9. Lorsque vous arriverez dans la forêt, vous trouverez, en plus des ennemis habituels, un Golem vert.

dès le 11 septembre, Largo Winch est
en exclusivité dans

télé 7 JOURS Câble Satellites

Le meilleur magazine télé.

www.largowinch.com

En effet, à partir de cet instant le complexe est envahi de Golems en tout genre, il y en a avec des armes à feu, d'autres avec des sabres laser ou bien encore certains se protègent derrière un bouclier. Mais la véritable surprise vient des Golems mimétiques, comprenez qui se fondent dans le décor. A présent regagner le Shelter, vous pourrez au passage vous arrêter dans l'armurerie, celle-ci est maintenant ouverte. Votre prochaine destination sera le Pod Service Gantry. N'hésitez pas à sauvegarder sur le chemin.

Vers le pod service Cantry

Kyle Route

Occupez-vous d'abord d'ouvrir la porte qui vous permettra de rejoindre le parking souterrain. Il vous faudra ouvrir la porte de la caméra A, et ce, toujours en cliquant sur le mot Operate en bas à gauche, avec la petite flèche, pour que le mot Open s'affiche. Appelez ensuite Balwin avec le téléphone de cette salle. Partez ensuite pour le parking souterrain.

Pierce Route

Commencez par déverrouiller les portes ou autre système pouvant entraver votre progression. Pierce vous aura laissé un message sur le téléphone, vous devrez le lire (76) (avec le bouton triangle dans votre menu d'item), ceci est important pour obtenir la bonne fin. Appelez ensuite Jodie avec le téléphone qui se trouve juste à côté de vous. Puis, rejoignez le parking souterrain. Quand vous arriverez dans le parking souterrain (77), vous trouverez un téléphone et surtout une clé (à gauche de l'écran quand vous êtes au téléphone). Attention, le couloir suivant est occupé par un Golem invisible. Appuyez sur action pour récupérer la clé de la voiture électrique (78), appuyez à nouveau sur action sur le panneau, puis pressez les boutons bleu et le jaune ; validez avec CALL pour finir. La porte du parking se sera ouverte. Sur la Jeep rouge, faites le choix 1, puis allez dans le coin Nord-Ouest. Faites action sur le pupitre rouge et, insérez la carte de Yoshida/Bowman (79). Puis vous empruntez le tunnel à bord de la Jeep jusqu'à devoir l'abandonner. Il va falloir continuer à pied, et donc passer par les coursives (80). C'est dans l'une d'elles que vous allez ouvrir la porte de sortie (81. Puis vous allez ramasser l'ours en peluche de la petite Eve près de la moto (82). Une fois devant la porte verrouillée, appuyez sur le bouton à gauche, vous réapparaissez à la surface (83) et vous assistez à une nouvelle scène de violence que dis-je un massacre (84).

Heliport Shelter

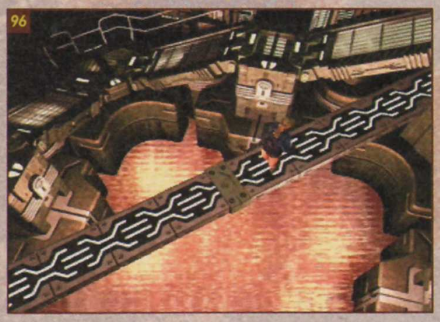
Kyle Route

Vous voilà maintenant dans une tente de l'armée, vous expliquerez au lieutenant ce qui s'est passé. Puis, lorsque vous sortirez de la tente, Flint, le chien de Douglas (85), vous apporte une lettre de son maître, et ce, uniquement s'il est resté en vie après le combat contre le Boss dans l'hôtel de Dryfield. Rupert vous attendra à côté de cette tente.

Quand vous lui parlerez, il vous donnera un magnum ainsi que des munitions. Plus près du camion (au Sud), vous rencontrerez un soldat qui vous vendra le nec plus ultra en matière d'armement. Après cela, retournez dans la tente pour appeler Jodie au téléphone. Une fois que vous vous sentirez prêt, il sera temps de repartir pour le Pod Service Gantry afin de combattre le boss de fin.

Pierce Route

Lorsque vous sortirez de la tente, Rupert ne sera plus dehors, mais Jodie y sera (86). Flint, le chien de



Douglas, vous apporte une lettre de son maître, et ce, uniquement s'il est resté en vie après le combat contre le Boss dans l'hôtel de Dryfield. Il y a aussi un soldat qui vous vendra de l'armement près d'un camion (87 &88). Quand vous serez prêt à repartir, dirigez-vous vers la porte et faites action sur le panneau blanc à gauche. Vous serez en train de retourner dans le Pod Service Gantry (89).

Vers la fin du jeu

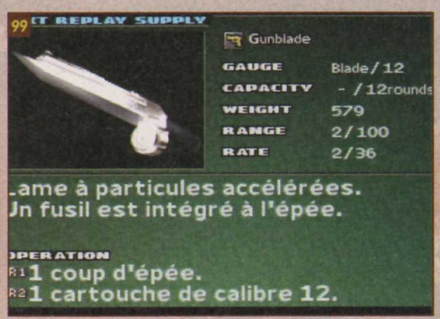
Allez répondre au téléphone dans le parking souterrain. Puis, et cela, concerne seulement les personnes qui évoluent sur la Pierce Route, vous devrez sauver celui-ci. Il se trouve simplement dans la chambre réfrigérée des Golems. C'est la dernière étape nécessaire pour obtenir la bonne fin. Vous devrez ensuite aller vers la Sterelisation Room où vous rencontrerez un soldat blessé. Dans le couloir suivant, faites attention aux lasers. Puis, entrez dans le Pod Service Gantry.

Une fois à l'intérieur, préparez-vous à une longue conversation entre vous (90), le No 9 et Kyle, qui se révèle être un pion de l'organisation essayant de créer une nouvelle race pour sauver le monde. Quand vous sortirez du Pod Service Gantry qui sera alors détruit, prenez l'ascenseur pour le B2F. Faites attention en bas au Golem translucide qui vous attaquera. Entrez ensuite dans le Pod Bottom (91). Vous allez affronter l'ultime forme ANMC (92). C'est un Boss immense mais qui n'est pas très dur à battre (93). Vous devez savoir que vous pouvez endommager plusieurs parties de son corps. Une fois que la totalité de ses zones sont atteintes, un œil apparaît (94). Attention car cet œil, vous lance de la magie qui se révèle très dévastatrice. Quand vous aurez battu le Boss, faites le tour de la passerelle jusqu'à ce que vous trouviez un panneau rouge (95). Servez-vous de la carte de Yoshida/ Bowman. Un pont se formera sous vos yeux (96). Vous combattez à présent la véritable forme du Boss (97). La victoire n'est pas facile mais est toutefois réalisable. Pour cela faites très attention, lorsqu'elle vous fonce dessus (98). Puis lorsqu'elle utilise sa magie pour changer votre statut, restaurez-le de façon à toujours être prêt à éviter une de ses attaques. La victoire est au bout de votre arme, faites-en bon usage.

Il se produit ensuite une cut scene dans laquelle vous apercevez la petite Eve et votre héroïne se faire ramasser par les secours.

Après la fin, des items vous seront offerts en bonus (99) ainsi que l'accès à de nouveaux modes de jeu (100), la même partie à un niveau supérieur de difficulté:

- Le replay mode
- Le bounty mode
- Le scavenger mode



Comment avoir la bonne fin ?

Pour obtenir la vraie fin de Parasite Eve 2, il faut que vous ayez rempli différentes petites tâches et ce, dans un certain ordre.

1 Vous devez avoir rencontré Kyle dans le saloon pendant la nuit dans Dryfield, juste avant d'aller combattre le Boss qui a un lance-flammes dans la bouche.

2 Il faut battre le Boss qui a un lance-flammes dans la bouche en moins de 3 minutes afin que le chien de Douglas ne meure pas.

3 Vous devez être retourné dans Dryfield lorsque vous étiez avec Kyle dans le B4F pour porter secours à Pierce sur le château d'eau.

4 Vous devez avoir pris et lu le message laissé par Pierce dans le Pod Service Gantry et, avoir appelé Jodie pour la mettre au courant des agissements de Balwin.

5 Une fois sur l'héliport du Shelter, le chien de Douglas vous a apporté un message de son maître. Sur la droite de la tente, vous avez retrouvé Jodie, qui vous a donné des armes.

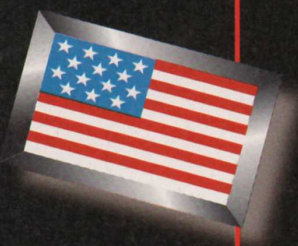
6 Vous devez allé aider Pierce qui se trouvait dans la Golem Room.

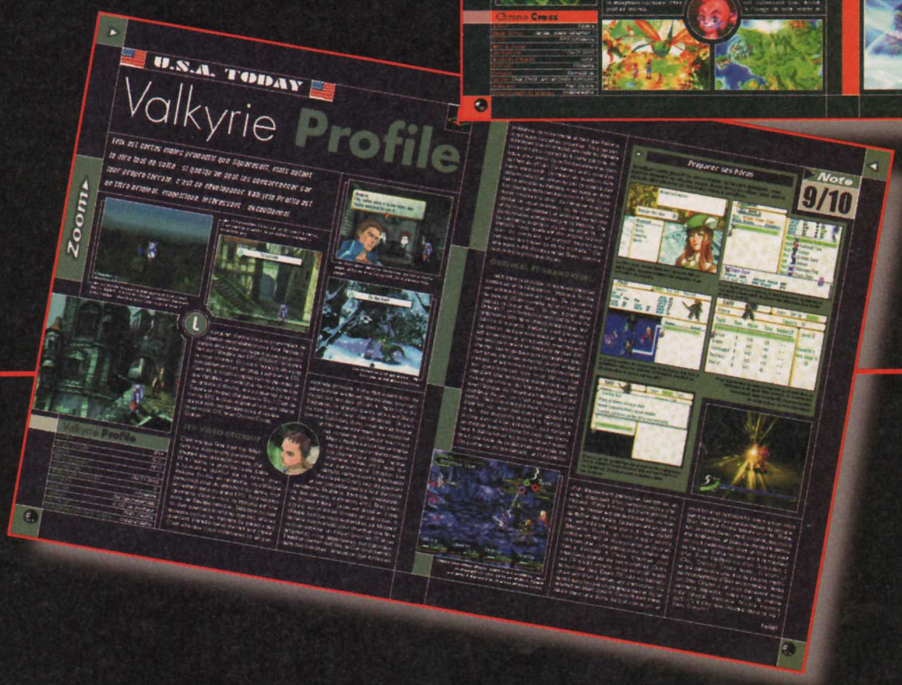
7 Et puis tout simplement, avoir battu Eve sans avoir utilisé les armes que l'on venait de vous donner, comme par exemple le magnum.

Tous les Hits PlaySt
sont dans Joypad

Les Jeux de rôle mythiques enfin à portée de tous !

ation en version US d'octobre





Versions Longues

Ce beau mois d'octobre vous réservera de bonnes surprises. Spider-Man dévoile enfin son véritable potentiel : des costumes à foison, des galeries d'images envoûtantes, l'ouverture de tous ses niveaux... de quoi satisfaire tous ceux qui n'ont pu terminer le jeu. Autrement, Cool Boarders 4 proposera, quant à lui, des surfeurs en sus, des montagnes et des épreuves en rab'. On n'oubliera pas non plus les amateurs éclairés de courses de véhicules avec des astuces bien pratiques de derrière les fagots pour Monster Truck et TOCA WTC. Tout un festival de jeux qui entameront une seconde existence tout aussi amusante.

Spider-Man

Spider a une grosse tête

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : DULUX

Entrez les codes dans cet écran.

Décoincer toutes les couvertures des Comic's Book

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : ALLSIXCC

Toutes les cinématiques

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : WATCH EM

Voir les Story Boards

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : CGOSSETT

Sélection des niveaux

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : XCLSIOR
Dans le menu Special, une nouvelle option vous permettra de sélectionner les stages.

Fluide arachnide infini

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : STRUDL

Débloquer toutes les astuces

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : EEL NATS.

Jouer avec Joel Jewett

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : RULUR

Invincibilité

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : RUSTCRST.

Voir tous les persos

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : CVIEW EM

Costume de Ben Reilly

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : BNREILLY

Sensations à la Chaîne

(*) Christophe C. 24 ans, production MCM

Tribu - Photo Lionel Gédébé

Une soirée avec Jennifer Lopez

A l'occasion de la sortie, le 18 octobre, de "The cell", le nouveau film avec Jennifer Lopez, MCM lui donne carte blanche le samedi 14 octobre, de 23h00 à 01h30.

LA CHAINE MUSICALE
MCM
www.mcm.net

MCM disponible sur ntl: 0 810 685 685 (Tarif appel local) - www.ntl.fr

Spider-Man (suite)

Costume Symbiote

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : BLKSPIDR

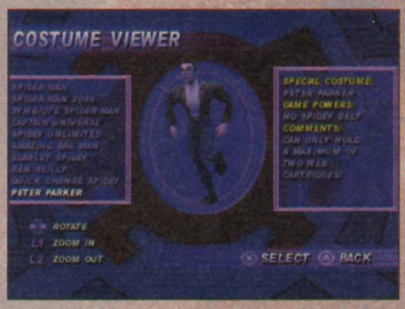
Costume de Spider-Man 2099

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : TWNTYNDN

Costume de Captain Universe

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : S COSMIC

Costume de Peter Parker



Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : MJS STUD

Costume de Scarlet Spider

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : LETTER S

Costumed' Amazing Bagman

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : AMZBGMAN

Debug Mode

Sur le menu principal, choisissez Special puis allez dans l'option Cheats. Entrez ensuite le code suivant : KLLADNEK

X Men Mutant Academy

Tous les codes Cerebro

Sur l'écran principal effectuez les manipulations suivantes : Select, ▲, L2, R1, L1, R2.

Soyez agile de vos doigt sur cet écran.

Tous les codes du menu Cerebro seront activés !

Cool Boarders 4

Toutes les montagnes et les persos

Entrez le nouveau nom suivant : ICHEAT. Une voix vous dira «Hey, no cheating» en cas de succès.

Entrez les codes dans cet écran.

Toutes les épreuves spéciales

Entrez le nom suivant : IMSPECIAL

SAÏAN SUPA CREW

EN TOURNÉE

TOME II

29.09 **SUISSE (LAUSANNE FESTIVAL)** 30.09 **FESTIVAL DE BRASPARTS (FINISTÈRE)** 03.10 **ROUEN**
04.10 **NANTES** 05.10 **TOULOUSE** 06.10 **CLERMONT** 07.10 **CAEN** 09.10 **MONTPELLIER**
10.10 **BORDEAUX** 11.10 **RENNES** 12.10 **LILLE** 13.10 **STRASBOURG**
14.10 **HANOVRE (BATTLE OF THE YEAR)** **17.10 PARIS (ZÉNITH)** 18.10 **CHALON SUR SAÔNE**
19.10 **NANCY (NANCY JAZZ PULSATIONS)** 20.10 **REIMS (FESTIVAL OCTOB'ROCK)** 25.10 **DIJON**
26.10 **LYON** 27.10 **MARSEILLE** 29.10 **SALLANCHES** 02.12 **ST QUENTIN (NUIT DU GROOVE)**
+ TOURNÉE EN ANGLETERRE, HOLLANDE, SUISSE ET BELGIQUE

LOCATIONS : FNAC & POINTS DE VENTE HABITUELS

La chaîne musicale MCM www.mcm.net
RFO Réseau France Outre-mer
SENNHEISER adedi
RER
ENGINEERED JEANS
SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

Versions Longues

Steel Reign

Invincibilité

Sur l'écran des menus généraux effectuez les manipulations suivantes :
L2, L1, R2, ○ □ ○ ○
L1, L2, L1.

Tous les tanks

Sur l'écran des menus généraux effectuez les manipulations suivantes :
L1, L2, L1, ○ □ ○ ○
L2, L1, R2.

Monster Truck

Pas de dommage

Sur l'écran des menus généraux faites ← ← ← ← ↑ ↓ L1, R2. Le son d'un rôt vous avertira que l'astuce est enclenchée.

Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

Véhicules plus résistants

Sur l'écran des menus généraux faites L2, ← → ↑ ↓ R2. Là aussi, un bruit vous informera que l'astuce fonctionne.

Monster trucks

Sur l'écran des menus généraux faites L1, R2, L2, R1, ↑.

Traction au maximum

Sur l'écran des menus généraux faites ← L1, R2, R1, ← R2, R2, R2.

Enlever les check points

Commencez une partie puis pressez sur la touche △ pour vous faire emmener au prochain check point par hélicoptère !

Meilleure tenue de route

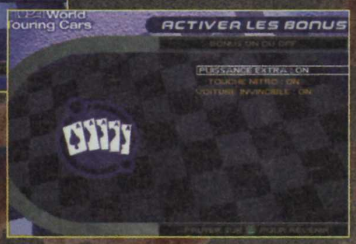
Sur l'écran des menus généraux faites ← → ○ □.

TOCA World Touring Cars

Plus de puissance

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : GRUNTSOME

Entrez les codes dans cette page.



Les astuces devront être activées dans le menu plus haut.

Voitures chromées

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : T2

Nitro

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : GLYCERINE Pour bénéficier de l'accélération Nitro, appuyez sur la touche L1 pendant le jeu.

Voiture indestructible

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : MADCAB

Suspension des années 70

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : VANISHING

Gravité faible

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : EUROPA

Mode miroir

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : WEFLIPPED

Hauteur doublée

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : TWINPEAKS

Animation floue

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords Bonus : ETHANOL

Bloqué dans KOUDELKA ?

Largué dans FINAL FANTASY ?

Perdu le fil dans SPIDER-MAN ?

**VIES INFINIES,
INVINCIBILITÉ, SELECTION DES NIVEAUX,
DÉBLOQUER TOUS LES PERSOS...
& + ENCORE**

Les jeux PlayStation
DE FOND EN COMBLE

3615 PSNEWS 1,28 F/mn

Codes, soluces & actualité sur la PlayStation

Le serveur officiel de PlayStation MAGAZINE

ATTENTION, ATTENTION, AVERTISSEMENT ! LE CD DE DÉMOS QUE NOUS AVONS EU ENTRE LES MAINS PRÉSENTAIT DEUX DÉFAUTS. N'AYANT PAS À NOTRE DISPOSITION, AU MOMENT OU NOUS BOUCLONS CE NUMÉRO, LA DERNIERE VERSION NOUS ESPÉRONS QUE CES DERNIERS SERONT CORRIGÉS. S'ILS NE L'ÉTAIENT PAS, CE QUI EST PRESQUE IMPARDONNABLE, IL NE NOUS RESTE ALORS QU'À VOUS PRÉSENTER NOS PLUS PLATES EXCUSES POUR CE PROBLEME TECHNIQUE INDÉPENDANT DE NOTRE VOLONTÉ, ETC.

sommaire CD DÉMOS

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

FORMULA ONE 2000

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN CIRCUIT

La Formule 1 a toujours ses adeptes. Et ils sont nombreux. Si la démo qui vous est proposée ici est limitée, elle vous donne néanmoins la possibilité de choisir n'importe lequel des pilotes, de Hakkinen à Schumacher, en passant par Alési, Irvine ou Fisichella (attention, pour aller chercher certains pilotes il faut vous diriger vers la gauche sur l'écran de sélection ; je le signale parce que ce n'est pas forcément très naturel ni évident). Ensuite, direction l'Italie et le circuit de Monza. On estime que vous avez passé le stade des qualifications mais bon, on vous met quand même sur la dernière ligne lors du départ de la course. Comme ça, pour rire. Et voir ce que vous valez… Attention, les moteurs vrombissent… et vous vous élancez ! Là, vous vous rendez rapidement compte que la conduite est très arcade. Vous pouvez percuter les autres pilotes ou bien entrer dans un mur à 200 km/h sans subir

de dommages. On ne voit ça que dans les jeux vidéo, pour sûr… Il n'en reste pas moins que pour rattraper les voitures de tête, il faut assurer et minimiser les erreurs de conduite, sous peine d'avoir une vue dégagée de tous concurrents, mais pas parce qu'on se trouve à la première place… Les plus « fins » apprécieront la conduite avec les deux sticks analogiques (pour les directions et les vitesses) mais attention, ceci réclame un certain doigté. A réserver aux pilotes émérites…

✕	ACCÉLÉRER
□	FREINER
△	« COINCE » LE RÉGIME MOTEUR EN SECONDE
R1	CHANGER DE VUES
L1	VUE ARRIERE

X-MEN MUTANT ACADEMY

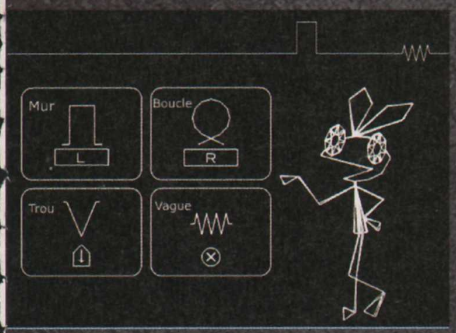
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UNE PARTIE

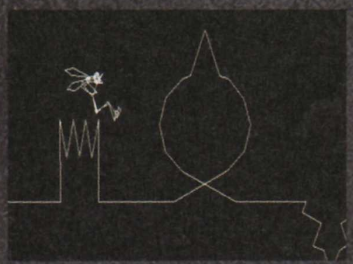
Dans cette démo, deux X-Men seulement sont disponibles : Cyclope et Wolferine. Ça tombe bien, c'est sûrement les deux plus connus et ceux qui ont le plus de succès. Sur le terrain, l'amitié entre ces deux héros n'existe plus et se transforme en irrépressible envie de remporter la victoire. Les commandes sont classiques et ne surprennent pas. On se croirait un peu devant un Street Fighter. Remarquez que la 3D ne sert ici pas à grand-chose, si ce n'est à rendre les combats un peu plus impressionnants et à jouer parfois avec certains angles de caméra. Les super-pouvoirs s'effectuent en général en faisant des quarts de tour vers l'avant ou l'arrière et en appuyant sur les boutons de poing ou de pied. Pour les super-attaques, il faut surveiller vos différentes jauges, en bas de l'écran, et voir à quel moment vous pouvez les sortir. L'attaque la plus puissante du jeu, qui s'effectue en faisant quart de tour avant + R1 et R2, voit votre personnage se replier sur lui-même quelques secondes, entouré d'éclairs, avant d'exploser littéralement et d'imposer sa puissance. Bon, c'est surtout de la frime parce qu'on peut a priori l'éviter quand on se rend compte qu'elle va partir…

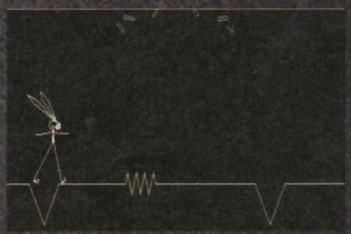
VIB-RIBBON

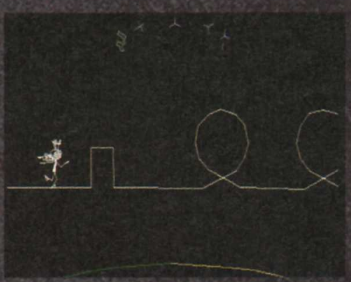
EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Bon, alors, Vib-Ribbon, c'est le coup de cœur ou le coup de gueule : on adore ou on déteste. Il se révèle assez judicieux de la part du destin que ce soit moi qui en parle, puisque moi, j'aime beaucoup ce titre. Je suis incapable d'y jouer correctement, j'avoue que question réalisation c'est hallucinant de dépouillement et de vide, mais je trouve que Vibri, le lapin jogger et mélomane, a un charme fou. Ce doit être les petites voix débiles. Ça me fait toujours cet effet-là, je ne sais pas pourquoi. Bon, rappelons ici le principe de Vib-Ribbon. Vous avez un lapin en fil de fer 3D qui se balade sur une ligne infinie (le « ribbon » ou ruban). Cette dernière se transforme en figures en fonction de la musique qui est jouée. Dans la version finale du jeu, vous pouvez mettre les CD audio que vous désirez dans votre PlayStation. Ici, c'est limité, bien sûr, et vous n'avez pas cette possibilité. La musique qui est jouée vous permet tout de même de vous essayer au jeu et de franchir un certain nombre d'obstacles. A chaque type d'obstacle correspond une touche (voir les commandes et le dessin). Il faut donc appuyer sur les bonnes touches au bon moment pour ne pas avoir de problèmes. Bien sûr, les choses se corsent dès qu'il faut faire des combinaisons, mais c'est ce qui rend le jeu amusant. Un titre complètement hors-normes et original, donc, auquel il faut avoir joué au moins une fois dans sa vie.









▼ ..... TRAPPE
⊗ ..... VAGUE
R ..... BOUCLE
L ..... MUR

DRIVER 2

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUR SUR UN NIVEAU

« Yeah man, go with me on the streets and chase these fuc**** cars, man ! And turn on the radio, yeah, just like that. Loudly ! »… Driver 2 : sans doute la démo du mois. Au début, j'ai cru que l'on n'aurait droit qu'à une vidéo. Déjà, je l'ai trouvé d'une qualité excellente, avec ses courses à gogo, ses extraits de cinématiques, ses cascades, sa musique d'ambiance super-entraînante et son inévitable tôle froissée. Vous verrez par vous-même mais, franchement, ça donne envie. Et puis, surprise, voilà qu'un menu apparaît ! On peut donc jouer, quel pied ! On retrouve tout de suite ses marques. Dès que la démo commence, on voit un véhicule qui démarre plus loin. Le but est simple : il faut le rattraper et l'arrêter. Pour ce faire, il va falloir faire preuve de véritables qualités de pilote. Le démarrage en trombe sert quelque peu, en plus de faire assez « frime ». Ensuite, il faut savoir allier vitesse et précision, en zigzaguant entre les véhicules civils et en faisant tout pour éviter, évidemment, les multiples obstacles qui se dressent sur votre chemin (les arbres notamment, qui au contraire des passants ne se jettent pas sur le côté). Ajoutez à cela que la démo, à l'instar du jeu lui-même, propose des circuits aléatoires et vous avez entre les mains plusieurs dizaines de minutes de pur bonheur.

⊗ ..... ACCÉLÉRER
□ ..... FREIN/MARCHE ARRIERE
○ ..... DÉMARRAGE EN TROMBE
△ ..... FREIN À MAIN
R1 ..... KLAXON
L1 ..... VIRAGES SERRÉS
SELECT ..... VUES
L2 ..... REGARDER À GAUCHE
R2 ..... REGARDER À DROITE
L2 + R2 ..... REGARDER EN ARRIERE

TEAM BUDDIES

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN OU PLUSIEURS JOUEURS SUR PLUSIEURS NIVEAUX

Tiens, voilà les bonshommes Lego qui reviennent ? Etonnant… Une nouvelle démo de Team Buddies. Bon, bah, ok, c'est toujours mieux que rien. Rien de très nouveau depuis la démo d'il y a deux mois, en fait, sauf que cette fois la démo ressemble très exactement à celle qui est disponible dans le commerce, avec les voix définitives, les vrais menus, etc. Auparavant, je m'en souviens, il y avait quelques détails qui devaient encore être finalisés. Le principe de TB est assez simple, même si l'interface paraît au premier abord un peu compliquée. En fait, vous dirigez une équipe de petits bonshommes (bleus, rouges, verts… c'est vous qui choisissez). Ces derniers peuvent poser des caisses à un endroit spécial pour créer des armes ou d'autres potes (potes = buddies en anglais). Les ordres que vous donnez pour la fabrication de telle ou telle chose se matérialisent sous forme d'icônes apparaissant brièvement sur l'aire de fabrication du jeu, là où vous posez les caisses (me suis-je bien fait comprendre ?). Evidemment, vous n'êtes pas tout seul sur un niveau, sinon vous risqueriez de vous embêter. D'autres équipes fabriquent des choses de leur côté et lorsque vous êtes amené à vous rencontrer, c'est l'affrontement inévitable, désordonné, impitoyable… Parce que si vous ne vous faites pas la guerre, ça devient un jeu de construction bizarre et c'est tout de suite moins fun, alors voilà.

□	TIRER
✕	SAUTER
○	ACTION
△	CHANGER DE PERSO
R1	BLOQUER
R2	JUMELLES
L1	ORDRE
L2	CONSTRUIRE
SELECT	VUE CIRCULAIRE

MAT HOFFMAN PRO BMX, LEGEND OF DRAGOON, MOTO RACER WORLD TOUR, PARASITE EVE 2

GENRE : VIDÉOS
EDITEURS : DIVERS

Du sport en vidéo ce mois-ci. Enfin, en partie. Il faut aimer les deux roues, avec en particulier Moto Racer World Tour, qui mélange allégrement courses sur pistes, avec de grosses cylindrées, et délires aériens, en indoor, avec des motos certes moins puissantes mais capables de franchir tous les obstacles. Et avec maestria, tant qu'à faire… De quoi rendre heureux les fans de vitesse et ceux, tout aussi nombreux, de figures acrobatiques dangereuses. Du danger, il y en a beaucoup dans Mat Hoffman's Pro BMX, où les figures et les réceptions tiennent parfois du miracle. Et je ne parle pas seulement de la vidéo du jeu ; il y a également des vidéos réelles qui nous montrent des fous de BMX en train d'effectuer des trucs proprement hallucinants. Comme ils l'écrivent au début de la démo : « la douleur est temporaire, la gloire dure toujours ». Mouais, mais être célèbre et avoir des rotules en plastique, très peu pour moi. Cela dit, ça va vite, ça bouge bien et c'est vraiment impressionnant. Les fanas de RPG se tourneront, eux, plus volontiers vers la vidéo de Legend of Dragoon, qui propose certaines des plus belles cinématiques jamais vues sur PlayStation (Square restant tout de même le numéro 1). Vous y verrez des aventuriers valeureux, se battant contre de multiples monstres, des anges de lumière, des sorciers au regard inquiétant, des créatures volantes et majestueuses… Vous assisterez à des combats épiques, des duels sanglants. Legend of Dragoon se veut une épopée, au-delà du jeu, et c'est un peu la carte de visite de Sony dans le domaine du jeu de rôle. Le pari est osé, face aux autres grands titres du genre, mais en tout cas, il est méritoire. Quant à Parasite Eve 2, voici l'occasion de revenir en beauté sur l'un des travellings majeurs du mois dernier.

DOWNLOADER

Rappelons le principe de Downloader (qui va peut-être disparaître dans les mois à venir pour des raisons de délais de fabrication et de vérification ; écrivez-nous pour nous dire si vous voulez absolument que ça revienne !) : vous avez des sauvegardes sur le CD de démos, que vous pouvez copier sur une memory card pour profiter de ce qu'elles vous proposent. C'est ultra-simple et même ma filleule de deux ans arrive à s'en sortir…

Cool Boarders 4

1 bloc – Tous les events, tous les bonus spéciaux, tous les pros et toutes les planches disponibles.

Suikoden

2 blocs – Sauvegarde avec les 108 persos du jeu, à Gregminster, juste avant le boss de fin. Peut servir pour commencer Suikoden II et avoir droit à quelques événements spéciaux en cours de jeu !

Final Fantasy VII

(3 sauvegardes d'un bloc) – Chaque sauvegarde correspond à un CD différent et permet de profiter du mode Debug du jeu. Vous pourrez faire des tas de choses « interdites » mais qui pourront, vous êtes prévenu, faire planter le jeu.

V-Rally 2

3 blocs – Tous les bolides ainsi que les circuits des modes Arcade, Championnat et Trophée sont disponibles.

Silent Hill

1 bloc – Sauvegarde « new game » avec toutes les armes spéciales, le katana, le jerrican, etc.

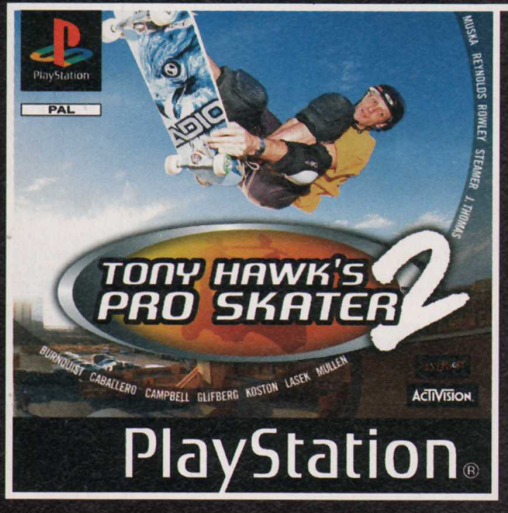
OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

ECONOMISEZ 124 F

6 MOIS D'ABONNEMENT À PlayStation MAGAZINE (294 F*)

+ LE JEU

Tony Hawk's Pro Skater 2 (369 F)



POUR VOUS

539 F

AU LIEU DE ~~663~~ F

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je m'abonne à PLAYSTATION MAGAZINE

6 mois, 6 numéros de PlayStation Magazine + le jeu Tony Hawk's Pro Skater 2

au tarif exceptionnel de 539 F seulement au lieu de ~~663~~ F*, 18 % d'économie !

Je choisis :

☐ PS one Magazine à partir du 23 novembre 2000

☐ PlayStation 2 Magazine à partir du 5 décembre 2000

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Expire le ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋

Voici mes coordonnées : PS J46

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Date de naissance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋19 ⌊_⌊_⌋

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

* Vous pouvez acquérir séparément les 6 n° de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F soit 294 F pour 6 numéros et le jeu Tony Hawk's Pro Skater 2 seul, au prix de 369 F. * Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Offre valable jusqu'au 31 mars 2001 en France Métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cocher la case suivante ☐ .

GRAND CONCOURS

Gagnez

DES JEUX >>>>>>>>>>

Tony Hawk's Pro Skater 2

DES SKATESTATIONS™ >>>

UN LECTEUR DVD >>>>

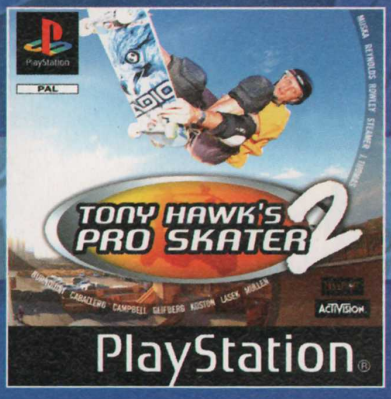
En jouant

sur **3615 PSNEWS** 1,28 F/mn

Codes, soluces & actualité sur la PlayStation

Le serveur officiel de PlayStation MAGAZINE

TONY HAWK'S PRO SKATER 2™



A brancher directement sur votre PlayStation 1 & 2.

Lecteur Pioneer DV-525

« © 1999, 2000 Activision, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par Activision, Inc. Développé par Neversoft Entertainment, Inc. Activision est une marque commerciale déposée et Tony Hawk's Pro Skater et Pro Skater sont des marques commerciales d'Activision, Inc. Tony Hawk est une marque commerciale de Tony Hawk. Sous licence Sony Computer Entertainment America exclusivement pour la console de jeu PlayStation. PlayStation et les logos PlayStation sont des marques déposées appartenant à Sony Computer Entertainment Inc. »

Le concours est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise).
Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.
Concours valable du 1er au 31 octobre 2000.
Gagnez 20 jeux Tony Hawk's Pro Skater 2, 4 Skatestations, 1 lecteur de DVD.

ACTIVISION®

NEVERSOFT

Bigben INTERACTIVE

les 2 alpes 1600•3600

MONDIAL DU SNOWBOARD

www.mondialdusnowboard.com - Studio dardelet 04 76 97 28 17

Renseignement :
04 76 79 22 00
Transport / hébergement :
04 76 79 75 10

Le "woodstock" du surfs des neiges, essais surf gratuits ouvert au grand public du 28/10 au 30/10/2000 aux 2 Alpes

arnette

EUROSPORT FRANCE

PEUGEOT

Europcar

ORANGINA

SNOW SURF

QUIKSILVER

LA GLISSE

NRJ

Que du hit sur NRJ !

www.nrj.fr

HIT MUSIC only !*

petites annonces

CONTACTS

Département 13

Échange GTA London ou PAX Corpus contre Knock out King 99 ou Victory Boxing 2 ou autres jeux. Tel à Jean-Jacques au 06 19 80 56 27 entre 18 et 20h30.

Département 13

Echange Time Crisis contre FIFA 2000. Tel au 04 42 56 17 13 le soir.

Département 41

Echange Saga Frontier 2 contre Vandal Hearts 2. Tel à Kenwynn au 02 54 42 45 78 (répondeur).

Département 33

Echange Medal of Honor ou Fear Effect contre Galerians. Tel à Clément après 17h au 05 56 76 14 26.

Département 45

Echange Mission Impossible contre Silent Hill ou Dino Crisis. Tel à Matthieu au 02 38 45 86 52.

Département 50

Echange Syphon Filter 2 contre Tenchu 2. Tel à Lenny au 02 33 50 86 03 le soir après 18h.

Département 56

Echange Astérix et Obélix contre Syphon Filter. Tel à Patrick au 02 97 32 51 08.

Département 58

Cherche correspondant pour lui faire partager mon loisir des jeux PlayStation dans les départements suivants : 58,21,89,45,18. Vends ou échange Tomb Raider III et le Monde Perdu ou Heart of Darkness contre Egypte ou Chine. Tel à Amandine de 11 à 19h au 03 86 26 00 16.

Département 59

Echange Tekken contre Sim City 2000 ou GTA 1 ou 2. Tel après 18h au 03 28 62 82 07.

Département 60

Echange Shadow Gunner, Wargames, Last Report contre Moh, Team Buddies, Rainbow Six, ou vends 150 frs chacun. Echange aussi MK Trilogy, Steel Reign contre Carmaggedon II et GTA II, ou vends 200 frs chacun. Bon état. Tel à Franck au 03 44 22 38 69 après 18h.

Département 69

Vends Croc II 200 frs ou echange contre Driver II ou TOCA World Touring Car ou Crash Bandicoot III ou Resident Evil III ou GTA II ou nouvelle Action Replay. Tel à Guillaume au 06 88 46 60 59.

Département 76

Echange Theme Park ou Theme Hospital contre Civilisation Sim City 2000 ou Worms Armageddon. Tel au 02 35 83 76 20.

Département 79

Echange Puma Street Soccer contre Cool Boarders 3 ou Action Replay. Tel à Gaëtan au 05 49 29 71 63 à partir de 20h.

Département 79

Echange GT contre Crash III, MGS, ou volant Mad Catz. Tel à Thibaut au 05 49 35 41 50 après 19h.

Département 89

Echange Tarzan contre Syphon Filter et V-Rally contre Driver. Tel à Alexandre au 03 86 92 62 66.

Département 93

Echange Tomb Raider III, Gex 3D, Moto Racer II, Fighting Force, Davis Cup Tennis, FIFA 98 et Gran Turismo contre Rayman, RE, Die Hard Trilogy II, Dino Crisis, Silent Hill ou d'autres jeux + vends guide officiel de Metal Gear Solid (79 frs). Tel à Kevin au 01 43 85 13 18.

VENTES

Département 06

Vends Tomb Raider I, II, III, IV, Xena Warrior Princess entre 100 et 150 frs l'un ou 500 frs les 5. Tel à Marie au 06 83 97 83 86.

Département 07

Vends Syphon Filter 100 frs, Music 50 frs, Tombi 50 frs, Command & Conquer 30 frs, Dino Crisis 100 frs. Tel à Yoan 04 75 64 17 15.

Département 09

Vends PlayStation Magazine + démos : n°18,19,20,21,22,31,36,37 + hors séries n°9, le tout (état neuf) 300 frs ou 35 frs pièce. Tel au 05 61 65 62 36.

Département 21

Vends PlayStation + 2 manettes + 1 carte mémoire + Resident Evil 1, FIFA 99, Actua Soccer II + meuble rangement PlayStation, le tout 500 frs. Tel au 06 73 02 48 19.

Département 21

Vends Fear Effect 200 frs et Final Fantasy VIII 190 frs ou le tout 350 frs. Tel à Julien au 03 80 53 66 92 après 18h.

Département 28

Vends GT1 90 frs, GT2 : 250 frs, Porsche Challenge 100 frs, Power Soccer 98 : 150 frs, Test Drive V 140 frs, Tomb Raider I : 70 frs, V-Rally 70 frs ou le tout 800 frs. Tel au 02 37 35 23 27 après 17h30.

Département 30

Vends Ace Kombat II, Electrosphere en bon état 99 frs ou échange contre WipEout et Ridge Racer II. Tel à Fabrice au 04 66 24 30 25 avant 18h et après 8h du matin.

Département 31

Vends PlayStation + 2 manettes + 2 cartes mémoires + CD démos + 11 jeux : Space Invaders, Pac-man World, V-Rally, Formula 1 : 97, Alerte Rouge, Rayman, Monopoly, Crash Bandicoot III, FF8, Metal Gear Solid, FIFA 98, le tout 1 300 frs. Tel au 05 61 27 97 63.

Département 33

Vends jeux TBE à 70 frs : NHL 98, NBA Live 98, FIFA 99, Formula One, et à 100 frs : Sim City 2000, Sampras Tennis et Track & Field 1, et à 130 frs Theme Hospital et Driver. Tel au 05 56 36 40 75.

Département 33

Vends Demain ne meurt jamais 270 frs, Cool Boarders II 50 frs, Ayrton Senna Kart Duel II 50 frs, TOCA 1 : 100 frs, Need for Speed III 150 frs, Crash Bandicoot III (avec une démo) 80 frs, GT 80 frs et Final Fantasy VII 150 frs ou le tout 900 frs. Tel à Julian au 05 56 78 24 82.

Département 36

Vends Fear Effect 180 frs, X-Files 100 frs, Gran Turismo II 120 frs, Silent Hill 150 frs, Pandemonium II 80 frs. Achète Final Fantasy VIII 100 frs. Tel à Laurent au 02 54 03 10 54 après 18h.

Département 38

Vends WipEout III, Street Skater, Resident Evil, Tomb Raider II, 100 frs l'un, Driver, Tekken III, 150 frs l'un, Final Fantasy VIII 250 frs, Legacy of Kain Soul Reaver et Syphon Filter II 200 frs l'un, Action Replay Cdx 300 frs, 9 PlayStation Magazines 25 frs pièce, 1 manette simple 50 frs, 1 manette turbo 50 frs et 2 cartes mémoires 80 frs. Tel à Nicolas au 04 76 35 51 92.

Département 45

Vends Driver 100 frs et Oddworld : L'odyssée d'Abe 50 frs. Tel à Valerin à partir de 17h30 au 02 38 75 57 50.

Département 50

Vends Gran Turismo II 230 frs, Tomb Raider IV 190 frs, Final Fantasy VIII 190 frs. Tel au 02 33 57 85 46.

Département 54

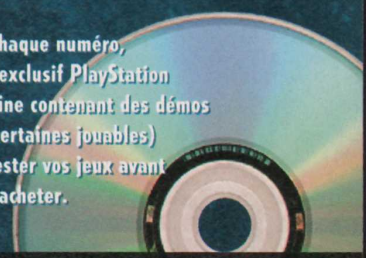
Vends PlayStation + 2 pads + 2 cartes mémoires + 18 CD démos + jeux : RE1, RE2, RE3, MGS, ISS Pro Evolution, Soul Reaver, FF7, FF8, Soulblade, MicroMachines V3, ...) le tout pour 2 200 frs. Tel au 06 72 65 84 92.

Bulletin d'abonnement

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°s) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.



A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Expire le : _ _ _ _ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____

Date de naissance : _ _ _ _ _ _ Sexe : ❑ M ❑ F PSQ46

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

petites annonces

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 46 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°47 en kiosque en novembre prochain. Rendez-vous en novembre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

ACHAT

Département 02
Achète Dragon Ball Z GT même en import. Faire offre après 18h au 06 82 52 14 34.

Département : 13
Échange GTA London ou PAX Corpus contre Knock out King 99 ou Victory Boxing 2 ou autres jeux. Tel à Jean-Jacques au 06 19 80 56 27 entre 18h et 20h30.

Département 13
Echange Time Crisis contre Fifa 2000. Tel au 04 42 56 17 13 le soir.

Département 14
Achète Bubble Bobble. Très urgent. Prix neuf

Département 14
Achète ou échange les Chevaliers de Baphomet 150 frs maximum. Contacter Guillaume au 02.31.73.07.42 ou 06.60.67.25.68

Département 21
Achète collection complète (ou presque) de PlayStation Magazine. Urgent. Tel à Arnaud au 06 61 44 80 30.

Département 21
Achète Theme Hospital à prix bas ou échange contre Gran Turismo + démos ou Medievil 2. Faire offre au 03.80.47.90.40 le dimanche. Ou écrire à Pierre Benjamin 4, Voie Romaine 21110 Genlij.

Département 31
Echange 5 à 15 CD démos contre un jeu avec livret. Ecrire à Samuel Boitier,10 rue Fernand Leger, 31240 Saint-Jean.

Département 33
Echange Medal of Honor ou Fear Effect contre Galerians. Tel à Clément après 17h au 05 56 76 14 26.

Département 37
Achète Auto Destruct 50 frs maxi ou échange contre WipEout, Tomb Raider ou une manette. Tel à Maxence au 02.47.94.68.02

Département 39
Echange Vandal Hearts contre RPG en tout genre, principalement Legend of Legaia, Saga Frontier II, FF8, Vagrant Story ou jeux de skate : Grind Session, Tony Hawk, etc .... Tel à Edouard au 03 84 79 57 26.

Département 41
Echange Saga Frontier 2 contre Vandal Heart 2. Tel à Kenwynn au 02 54 42 45 78 (répondeur).

Département 44
Achète PlayStation bon état, moins de 500 frs. Tel en soirée au 02.40.28.16.35

Département 44
Achète Jeux Megaman 3 à 100 frs et Megaman 8 à 129 frs. Tel à David au 02 40 43 91 33.

Département 45
Echange Mission Impossible contre Silent Hill ou Dino Crisis. Tel à Matthieu au 02 38 45 86 52.

Département 56
Achète Marvel vs Capcom pris à débattre ou possibilité d'échange. Tel à Gregory au 02.97.36.43.85

Département 57
Achète Les Chevaliers de Baphomet I ou échange contre Tekken II. Tel à Johan au 03 82 50 72 88.

Département 57
Achète ou échange Fear Effect, prix à débattre. Tel à Thierry au 03 87 63 45 51.

Département 62
Achète figurines FF8 : Seifer, Selphie, Irvine, Laguna, Quistis et Edea 45 frs chacune. Tel à Renaud au 03 21 50 08 81 du lundi au vendredi de 16 à 18h30.

Département 67
Achète Final Fantasy VIII 180 frs. Tel après 18h à Guillaume au 03 88 92 46 55.

Département 67
Achète Guy Roux 2000 : 115 frs, ou tous jeux de management à l'état neuf. Vends V-Rally 50 frs, Rayman 50 frs, TOCA 2 70 frs, FIFA 99 150 frs. Vends deux manettes infrarouges 200 frs ou échange contre manette analogique vert transparente. Tel à Damien 02.40.59.31.63

Département 69
Achète jeux de catch, WWF. Tel à Sandrine au 04 78 73 25 23.

Département 73
Achète Plane Crazy, GTA, Wing Over, Supersonic Racer, Test Drive 4x4, Bravo Air Racer, Tomb Raider 3 bon état avec notices. Faire offre au 04.79.84.79.24. Demander Thierry le soir.

Département 79
Echange Puma Street Soccer contre Coolboarders III ou Action Replay. Tel à Gaëtan au 05 49 29 71 63 à partir de 20h.

Département 79
Echange GT contre Crash III, MGS, ou volant Mad Catz. Tel à Thibaut au 05 49 35 41 50 après 19h.

Département 88
Achète Star Ocean 2 entre 100 et 150 frs. Tel à Jonathan au 06 17 77 28 72.

Département 89
Echange Tarzan contre Syphon Filter et V-Rally contre Driver. Tel à Alexandre au 03 86 92 62 66.

Département 90
Achète CD des musiques de Final Fantasy VIII. Faire offre au 03.84.56.23.54 Tel après 17h.

Département 91
Achète Theme Hospital, Les Chevaliers de Baphomet 1, prix à débattre. Tel à Marie au 01 69 38 96 41.

Département 91
Achète PlayStation modèle 99/2000 + 1 manette, 1 carte mémoire et plusieurs jeux à moins de 500 frs. Tel à Adrien au 01 64 49 87 19.

Département 94
Achète PlayStation en panne série SCPH : de 1002 à 7502 (voir sous la console), prix de 200 à 500 frs. Tel à Didier après 20h30 au 06 63 25 29 75.

Département 54
Vends Lego Racer et Revolt 150 frs, Dead Ball Zone 100 frs. Tel au 06 86 40 67 26.

Département 62
Vends Civilization II et Maximum Force 100 frs pièce. Tel à Vincent au 03 21 03 18 84.

Département 64
Vends PlayStation + 1 manette + 1 Action Replay + 5 jeux : Riven, LBA, GTA, Theme Hospital, Tomb Raider III + nombreux magazines avec CD démos, le tout 1 700 frs à débattre. Tel à Fred au 05 59 42 08 67.

Département 67
Vends Le Monde Perdu 50 frs, Astérix 100 frs, 1 manette analogique 80 frs. Tel à Pascal au 03 88 85 67 26.

Département 69
Vends FIFA 2000 : 170 frs, Ready to Rumble II 100 frs, Demain ne meurt jamais 100 frs et Fighting Force II 100 frs.Tel à Julien au 04 78 40 74 58 après 18h.

Département 74
Vends volant Gamester Dual Force en TBE 200 frs + Driver 100 frs ou le tout 280 frs. Tel à Sacha au 04 79 71 04 02 le soir.

Département 75
Vends PlayStation TBE, 2 manettes, 3 cartes mémoire, étui pour la console + jeux : Teklen 63, Gran Turismo, Ace Combat II, Alien Trilogy, Coupe du Monde 98, NBA live 98, Crash Bandicoot II, le tout pour 1 000 frs. Tel à Quentin de 18 à 21h au 06 67 88 37 21.

Département 75
Vends Syphon Filter II 250 frs, Madden 2000 : 200 frs, Jade Cocoon 120 frs. Tel à Adrien au 01 43 31 20 30.

Département 76
Vends PlayStation, 2 manettes, 3 cartes mémoires, 22 jeux : V-Rally 2, Crash III, FIFA 2000, Worms, Tomb Raider IV, Armaggedon, NFS IV, etc., 1 500 frs le tout. Tel au 02 35 75 53 16 après 18h.

Département 77
Vends PlayStation avec 3 manettes dont 1 analogique + 1 memory card + 9 jeux : Gran Turismo I et II, Driver, Worms, Need for Speed IV, Ridge Racer, Destruction Derby, Formula One 99, FIFA 97, G-con 45 et Time Crisis, le tout 2 000 frs. Tel à Yann au 06 82 04 48 27.

Département 92
Vends volant et pédales Dual Force Racing Wheel Team Mad Catz (neuf) à 150 frs. Tel à Grégory au 01 47 39 26 90 après 20h.

Département 94
Vends Colin McRae Rally 2 : 200 frs TBE. Tel au 01 49 78 08 89.

Département 95
Vends FIFA 98 à 55 frs, Formula One et V-Rally II Platinum 100 frs l'un. Tel après 18h au 01 34 18 08 98.

S.O.S. JEUX VIDÉO

La ligne dédiée aux jeux vidéo qui vous aide à terminer vos jeux préférés

08 36 68 75 00

Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur console

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation

Tarif : 2,21 F/mn - H.D.P.

Après un mois de septembre bien fourni, on passe à quelque chose de bien plus frugal pour octobre... période creuse habituelle après la rentrée et avant Noël. Si encore il y avait une même proportion de bons titres que le mois dernier ! Mais non, la rédaction ne peut guère s'enthousiasmer que pour Tony Hawk 2, et retourner près de la cheminée alors que le temps se rafraîchit ! Le monde entier semble retenir son souffle à l'approche de la PlayStation 2.

CRITIQUES

	JEAN SANTONI	KENDY TY	GRÉGORY SZRIFTGISER	ANGEL DAVILA	JULIEN HUBERT	XAVIER BRUN	VOTRE NOTE
DAVE MIRRA PRO BMX	7	6	6	7	7	7	
FORMULA ONE 2000	6	6	6	5	5	5	
GRIND SESSION	6	6	6	6	6	6	
MR DRILLER	3	7	4	4	5	4	
MOTO RACER WORLD TOUR	7	6	7	6	7	8	
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	8	8	7	8	8	8	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

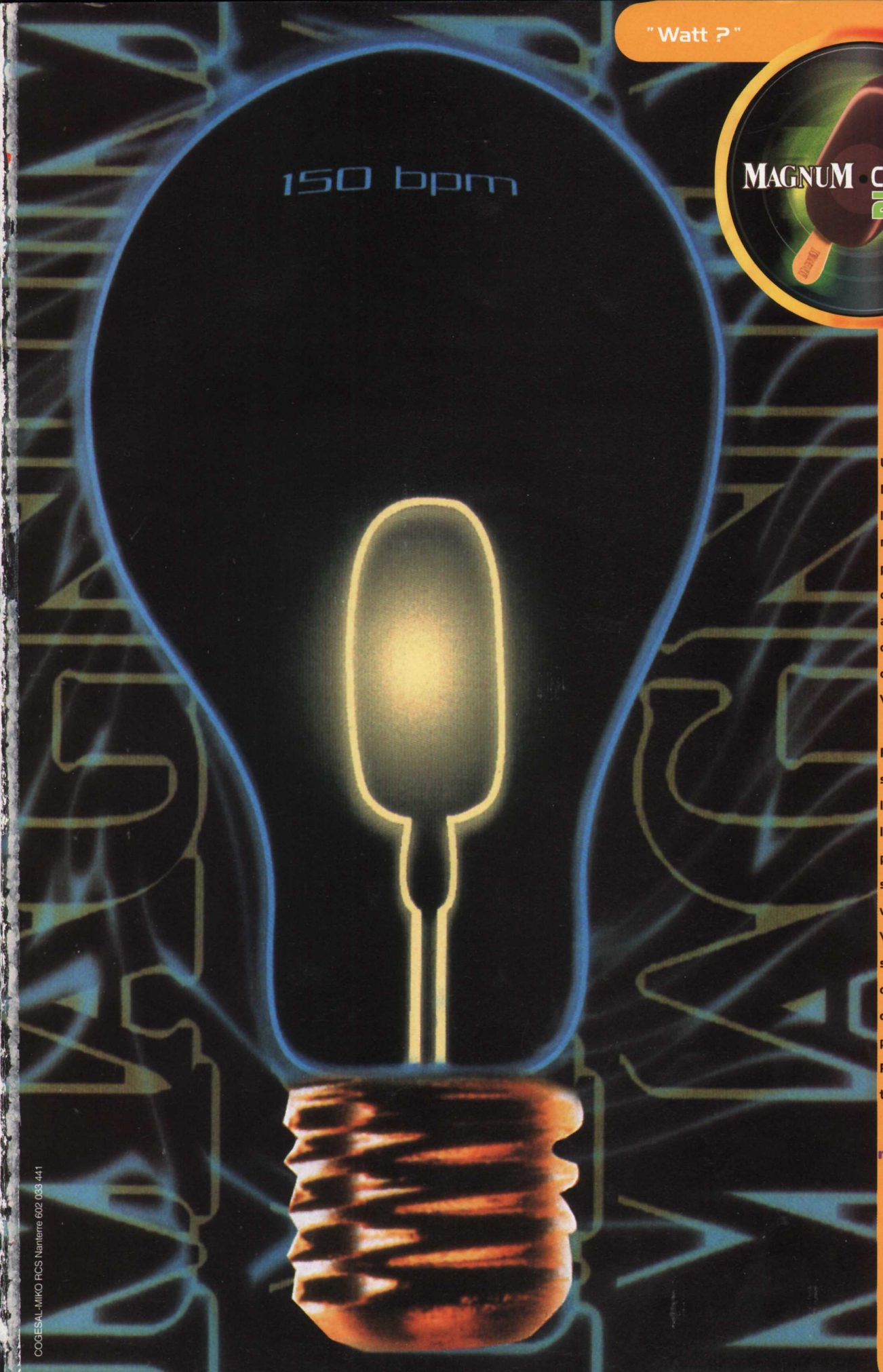
L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

"Watt ?"



MAGNUM · CREATION 2000

2e Prix

Hila GERSZENKORN

La nuit, la création, Magnum... Cette année les jeunes artistes ont mixé tous ces éléments pour participer au concours Magnum Création autour du thème : L'univers de démesure et de plaisir du monde de la nuit... Vaste programme.

Pour en savoir plus sur le concours, les lauréats ainsi que les œuvres des autres participants, rendez-vous sur le site Magnum : www.nuitsmagnum.com. Vous trouverez également sur le site une sélection de bars, restos, boîtes de nuits et tous les bons plans de la nuit. Pour faire court : tout ce qui bouge est sur

nuitsmagnum.com

La vie est une question de priorités

MAGNUM

COGESAL-MIKO RCS Nanterre 602 033 441

Moto Racer World Tour est enfin sorti. Ça se fête.

Delphine Software International. Moto Racer et Moto Racer World Tour sont des marques déposées de Delphine Software International ©2000 Delphine Software International. Illustration.

www.playstation.tm.fr

PlayStation®